PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 21 • JUIN 1998

Heart of Darkness

Le jeu convoité par Spielberg

Mort subite

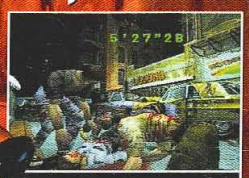
Choisissez votre simulation de foot

T 6856 - 21 - 49,00 F

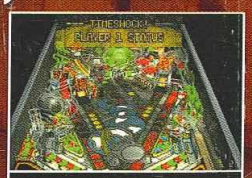
7 démos d'enfer !

Pour jouer, jouer et jouer aussi

GRAN TURISMO (JOUABLE)



RESIDENT EVIL 2 (JOUABLE)



TIME SHOCK (JOUABLE)

CARDINAL SYN (JOUABLE)

KLONOA (JOUABLE)

DEAD OR ALIVE (JOUABLE)

ROCKS AND GEMS (JOUABLE)

Le projet secret de Sony

Nom de code Spyrow

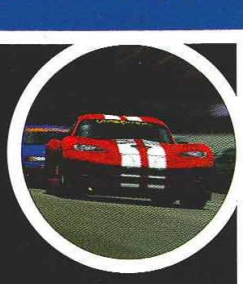
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 21 • JUIN 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

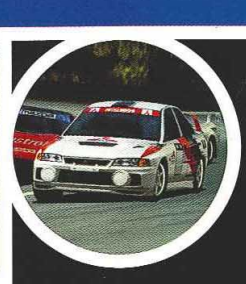
TOUTES LES FILLES VOUS LE DIRONT.
60 C'EST BEAUCOUP TROP LONG.

CONCOURS GRAN TURISMO™

59"558 MEILLEUR CHRONO À CE JOUR

Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour gagner la Chrysler Viper GTS !
Enregistrez votre meilleur tour sur le circuit *Deep Forest* en mode *contre la montre* avec la voiture de votre choix. De toute façon, à part quelques secondes vous n'avez rien à perdre.





http://www.playstation-europe.com

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation

TBWA © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Développé par Sony Computer Entertainment Inc. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les fabriquants, les voitures, les noms, les marques et tous les logos qui y sont associés sont des marques déposées et/ou sont soumis au copyright et appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.
*Concours avec obligation d'achat, valable jusqu'au 31/08/98.

Le beau te
fleurissent.
délire et ce
définitivem
une carrière
que génie.
si vous souh
tout prix
en avant
inventions,
au concours
à l'origine
selon nous to
sur le podiur
non des moin
vous demand
d'ici à Noël.
dans les page
En d'autres t
cette année,
passé, à un
Le porte-monna

Feedback

Le beau temps arrive et les idées fleurissent. Parfois, c'est carrément du délire et certains parmi vous devraient définitivement et résolument opter pour une carrière en tant que génie. Et puis si vous souhaitez à tout prix mettre en avant vos inventions, pourquoi ne pas participer au concours Lépine ? Guillaume, lecteur à l'origine du vrai-faux câble link, a selon nous toutes les chances de monter sur le podium ! Autre préoccupation, et non des moindres, vous êtes nombreux à vous demander quel jeu sortira du lot d'ici à Noël. La réponse se trouve... dans les pages qui suivent ce feedback. En d'autres termes, on peut s'attendre cette année, bien plus encore que l'an passé, à un vrai raz-de-marée de hits. Le porte-monnaie va en prendre un coup...

db Base, impair et manque

Un sujet me tient particulièrement à cœur. On entend souvent parler de jeux de basket-ball, de hockey sur glace et en ce moment de football. Et le base-ball ? Et le foot américain (un jeu estampillé Electronic Arts figure parmi les meilleures ventes aux States, il me semble) ? Pourquoi n'y avons-nous pas droit ? Connaissez-vous de bons titres sur PlayStation ?

Xavier Leclerc de La Rochelle (17)

Les sports U.S. intéressent peu de gens

Les sports américains tels que le base-ball et le foot U.S. sont certes très spectaculaires mais ils sont loin de fédérer en France. Pourquoi ? Tout simplement et tout naturellement parce que d'une part ils ne sont que très peu pratiqués et d'autre part les règles sont souvent inconnues du grand public. Cela ne nous empêche pas de savoir et d'admettre qu'il existe des fanas dans l'Hexagone, à ton image. Un éditeur/distributeur comme Electronic Arts, pour ne pas le citer, n'est toutefois jamais très chaud pour sortir ce type de soft. Une simulation de foot U.S. peut faire partie du top 10 Outre-Atlantique et réaliser un méga-flop chez nous alors qu'une certaine somme d'argent (et oui, on y revient toujours !) aura été investie pour le lancer et le promouvoir sur notre marché. Sache que tu trouves dans le commerce des jeux comme John Madden pour le foot U.S. qui sont excellents. Quant au base-ball, les sorties officielles sont rares depuis les Hardball. Sans quoi, si cela ne te satisfait pas et que tu as des notions en anglais, nous te conseillons de te rabattre sur l'import. En attendant, dans la liste des jeux à paraître ci-dessous, aucun n'est prévu.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Crash Bandicoot 3	SCEA	oui	fin 98
Tomb Raider III	Eidos	oui	fin 98
Croc 2	Fox Interactive	oui	début 99
Rushdown	Canal +	oui	fin 98
Parasite Eve	Square	non	
Ehrgeiz	Namco/Squaresoft	Non	
Micro Machine V3 n°2	Codemasters	non	
Superman (série TV)		non	
Player Manager 98	Anco	oui	juin 98
Dungeon Keeper	Bullfrog		oui

Feedback

Jeu civilisé

Une adaptation du génial jeu Civilization sur PC et Mac est-elle prévue sur PlayStation dans les mois à venir ? Car les jeux comme Warcraft 2 (difficile sans souris) et Alerte Rouge sont très bien mais, personnellement, je trouve que la diplomatie est un élément manquant tout comme la gestion des routes et des sciences... Bref, ces deux titres sont pour moi un peu «bourrins» et je pense sincèrement qu'il y a un vide à combler. Pas vous ?

Un lecteur à la signature plus que graphique, proche de l'art contemporain

Warcraft 2 est trop bourrin

Civilization, jeu culte créé par Sid Meier et jeu préféré de Ian Livingstone, n'a pas été annoncé sur PlayStation. Ce hit sur micro-ordinateurs ferait pourtant de nombreux heureux, c'est une évidence. D'un concept révolutionnaire, il a charmé deux générations de passionnés. Et nous, gentils consoleux alors ? Encore une fois, mieux vaut prendre son mal en patience. Quant à dire que Alerte Rouge et Warcraft 2 sont des jeux «bourrins», nous ne serons pas aussi catégoriques. Ces titres appartiennent simplement à une catégorie de wargames différente de Civilization. Si ce ne sont peut-être pas des jeux aussi «civilizés», ils n'en sont pas moins diablement fun.

Non, mais comment ça ?

Les lettres des abonnés sont-elles prioritaires dans la rubrique Feedback ? N'étant pas abonné, je me pose la question...

Damien Beckel de Thionville (57)

Pas de discrimination chez nos lecteurs

Non, N-O-N. Nous n'avons jamais agi de la sorte. Ce qui nous intéresse est la prose, celle de Baudelaire autant que la tienne, que tu sois abonné ou non. Il suffit que le sujet évoqué, que la question posée soient complètement décalés et improbables ou excessivement pertinents pour que nous y consacrions une ch'tite place dans ces pages. Aussi, n'hésitez surtout pas à communiquer avec le personnel responsable du feedback. Et oui, nous croulons tellement sous les lettres, que m'sieur Feedback a, depuis peu, une dizaine de secrétaires sous ses ordres... Merci ami(e)s lecteurs de nous fournir autant de boulot !

The future is the best, today too

Je voudrais connaître les futures sorties sur PlayStation et plus principalement les meilleures ?

Jean Damico de Maussane-les-Alpilles (13)

Vous saurez tout après l'E3

Ce qui sort actuellement ne te convient pas ? GT alias Gran Turismo ne t'a pas estomaqué ? Il y a pourtant de quoi, non ? Qu'attends-tu en fait ? Des titres comme Metal Gear Solid Snake ou Crash Bandicoot 3 ? A moins que tu ne préfères Formula One 98 ? Tout ça pour dire que vous serez bientôt fixés sur l'avenir. A l'heure où nous écrivons, nous sommes sur le point de partir pour Atlanta parcourir le salon consacré aux jeux vidéo le plus grand du monde, l'E3 (des précisions plus loin dans ce numéro). Dès notre retour, vous serez informés des nouveautés à venir... Sachant que certains développeurs conserveront encore jalousement quelques jeux secrets qui pourraient bien tous nous surprendre d'ici la fin de l'année...

Bon pour le concours Lépine

Je pense ne pas être le seul à en avoir assez des jeux à écrans splittés. Il se trouve qu'un mode deux joueurs, si on excepte les jeux de bastons tels que Tekken, se joue soit via un écran séparé en deux par une barre horizontale ou verticale, soit avec un câble link, à savoir deux jeux ajoutés à deux consoles et deux postes de télévision. Si la première solution (écran splitté) offre des graphismes tout petits et rabougris, la seconde (le link) s'avère excessivement coûteuse. Où veux-je en venir ? Et bien j'aimerais savoir s'il ne serait pas envisageable par Sony de créer un câble (reliant poste TV et console PlayStation) doté de deux prises péritel femelles afin de jouer en link avec - certes - deux postes TV mais «seulement» une PlayStation ?

Guillaume de Savigny-sur-Orge (91)

Le vrai-faux link vient d'être créé !

C'est ce qui s'appelle avoir de la suite dans les idées... Est-ce viable et réalisable ? Permets-nous d'en douter ! Le concept de ce vrai-faux link n'en reste pas moins à creuser. Il se pourrait qu'un jour tout cela débouche sur des jeux en réseau. Un système qui, pour l'heure, fait un tabac auprès des possesseurs de micro-ordinateurs mais dont le monde des consoles de jeux comme la PlayStation pourrait bien hériter d'ici à l'an 2000 (qui n'est pas si éloigné de nous !). C'est ce qu'affirment certains observateurs et nous aimerions que le rêve devienne réalité. Une partie de jeu à plusieurs nous fait toujours énormément tripper. Autant trouver un moyen sympa et accessible pour en profiter au maximum, non ?

FORSAKEN TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
TM, ®, & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
PlayStation
NINTEND

FORSAKEN™

Concours Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

SOUS LA TERRE
LE CARNAGE

option option option

FORSAKEN TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.
TM, ®, & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo 64 and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc. Playstation and the Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Feedback

De l'usage de la publicité

Avant de dévorer le numéro du mois de mai, je l'ai feuilleté - comme à mon habitude - page par page afin d'en cerner le contenu. Quelques publicités m'ont tapé dans l'œil comme celle qui retrace l'histoire de robots se transformant en bestioles dans un univers en 3D avec des slogans de type «Tu vas mourir !» ou encore «Des missions de choc !». Un jeu qui avait l'air terrible. J'en avais le paddle qui me démangeait. Je suis donc allé en magasin m'en procurer un exemplaire... Je n'avais - hélas - pas lu la rubrique des courts métrages indispensable pour tout joueur ne souhaitant pas dilapider son argent. Car Beast Wars Ani Mutants, jeu dont la pub. pré-citée figure en bonne place dans le numéro, était référencée dans la catégorie «Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer» avec une note de 1/10. Sans appel. Alors je ne comprends plus : pourquoi faîtes-vous la pub. d'un jeu dans votre magazine si c'est pour le descendre quelques pages plus loin ? Vous risquez de perdre ma confiance.

Stef de Tout Court

Ne pas confondre publicité et rédactionnel

Cela va sans doute te sembler étrange mais ta missive nous a fait extrêmement plaisir. Ce que tu exposes avec brio prouve une chose très importante à nos yeux : que nous, testeurs de jeux vidéo, ne dépendons pas de la publicité passée dans le magazine. Cela s'appelle de l'intégrité et nous en sommes particulièrement fier. Un annonceur (un éditeur qui passe une double page de pub. comme celle dédiée à Beast Wars) n'agit en aucun cas sur le rédactionnel. Cela signifie, pour que tu comprennes bien, que tu t'es mépris. Notre travail consiste à noter un jeu, à le critiquer et à l'apprécier à sa juste valeur. D'où le 1/10. Celui de l'annonceur revient à faire la promotion de son jeu, quelle qu'en soit la note (note qu'il ne connaît jamais avant la parution du magazine). Ce sont donc deux univers différents dont tu as fait l'amalgame. Méfie-toi la prochaine fois !

Précision à préciser

Pouvez-vous, s'il vous plaît, préciser dans les travellings, pour chaque jeu testé, s'il a été développé avec l'aide du profiler, histoire de savoir si les développeurs ont fait un réel effort pour proposer un jeu au top ?

Mario Mele de Lyon (69

Le profiler n'améliore pas les jeux

Attention à ne pas te méprendre ! Le profiler est un outil dont l'unique vocation est d'aider les développeurs à déterminer ce qui fait défaut dans un jeu en cours de conception. En aucun cas il ne s'agit d'un programme qui améliore les jeux. Le résultat, un bon ou un mauvais titre, dépend exclusivement du savoir-faire de l'équipe de programmation. En clair, parmi les jeux que nous testons chaque mois, certains mal notés ont très bien pu bénéficier de l'aide du profiler. Cet outil «monsieur plus» n'est pas une recette miracle... Ce serait trop simple.

Moi, pas comprendre !

Salut à toute l'équipe ! Je m'appelle Stéphane, j'ai 14 ans et je suis un fana de la PlayStation !!! Je vous écris car dans le numéro 17, un lecteur demande si la note de 10/10 pourrait être un jour attribuée à un jeu. Resident Evil 2 figure sur la liste des titres à avoir ce potentiel alors qu'il n'a finalement obtenu qu'un petit 8/10 dans le numéro 19. Pourquoi ?

Stéphane Paupert de Lacapelle-Marival (46)

Moi, comprendre !

Je viens de terminer les deux premiers scénarios de Resident Evil 2 et je suis évidemment déçu par la faible durée de vie et la simplicité des énigmes de ce prétendu hit. Mais bon, puisque vous nous aviez prévenus, c'est du coup plus supportable. Je ne peux donc m'empêcher de penser que malgré le temps passé à peaufiner le «bébé», les développeurs se sont laissés aller. Cela dit, l'atmosphère de ce thriller est terriblement angoissante et j'aimerais vraiment trouver davantage de jeux d'ambiance du même genre en magasin. Je tenais également à souligner que je n'apprécie pas du tout le visuel de la jaquette française. Je n'ai toujours pas compris pourquoi on a remplacé le dessin bien sympa présent sur les jaquettes des versions en import par une photo de masque en latex ringard et de mauvais goût digne d'un navet gore (et en-gore !) ?!? Ce défaut quant à la mise en valeur du jeu trahit la qualité graphique du résultat à l'écran et à mon sens tout à fait contradictoire avec la politique portée sur l'argent qui régit le monde des jeux vidéo...

Dominique Beucdant de Bondy (93)

Lorsque nous avons évoqué précédemment le fait que Resident Evil «pouvait» obtenir la note suprême, ce n'était pas une certitude. Le test n'avait pas encore été effectué et, de fait, nous n'avions pas tous les éléments entre les mains pour juger immédiatement de la valeur de ce jeu. Et il est vrai que certains ici, à la rédaction, ont été déçus. Déçus de découvrir un jeu dont le moteur 3D n'a été que très peu amélioré depuis le premier opus ou encore déroutés par le fait que graphiquement et scénaristiquement parlant, cela aurait pu être mille fois mieux. D'où la note, justifiée, de 8/10... Pour comparer, Gran Turismo, bien que d'un autre genre, mérite la meilleure note qui soit car ce jeu extraordinaire à tout point de vue, tant en terme de jouabilité que techniquement, fait véritablement avancer le schmilblick... Quant aux jaquettes moches et peu racoleuses, il faut s'adresser directement au distributeur, Virgin I.E. en l'occurrence. Le choix de changer de visuel pour le territoire français lui appartient. Parfois, ça fonctionne très bien. Il se produit la même chose avec les affiches de ciné...

Salut les PlayStamis ! Juste un petit mot pour vous remercier de sortir chaque mois un mag. aussi cool et également pour vous faire profiter de ma dernière huile, réplique de votre couverture du numéro du mois d'octobre 97. J'espère qu'elle vous plaira, ainsi qu'aux lecteurs. Désolée de ne pas avoir envoyé l'original mais mon copain en serait tombé malade (et oui, Lara !). Merci encore et continuez comme ça. Bisous.

Gaëlle Gilbert de Neuvecelle (74)

Tu sais, chère Gaëlle, que tu n'as que des «co-pains» ici. Rien ne peut te retenir par conséquent de nous faire parvenir un original que nous accrocherions dans la salle du chef ou la salle des tests pour en profiter chaque jour. Dans tous les cas, merci pour tes efforts. Cette toile nous plaît et nous flatte. Lara elle-même n'en est pas revenue (il faut avouer qu'elle est très souvent par monts et par vaux).

mobi carte

mobicarte mct
parfait
son cré
les 8 m
en vent
les poin
France

mobicarte mc
20 numé
répertoire
gratuitem

san

Pour en savoir p
le site intern
(2,23F/min.)
agences Fra

mobi carte

mobicarte mct **c'est un téléphone gris ou noir métallisé** avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.

mobicarte mct **c'est une maîtrise parfaite des dépenses :** on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.

mobicarte mct **c'est le rechargement de votre crédit** ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

mobicarte mct **c'est un répondeur intégré** pour ne perdre aucun appel.

mobicarte mct **c'est 20 numéros** de votre répertoire téléchargés gratuitement.

mobicarte mct **c'est 50% de réduction** sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers tatoo. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

sans facture, sans abonnement.

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le N°Vert 0 800 222 800 ou de consulter le site internet mobicarte http://mobicarte.itineris.tm.fr ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.

sur le réseau itineris

France Telecom

XENOC

L'ULTIME GUERR

VOUS SEUL POUVEZ SAUVER L

PlayStation

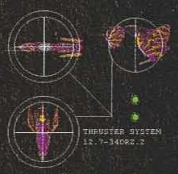
PC CD ROM

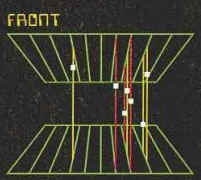
INFOGRAMES DISTRIBUTION

XENOCRACY

GUERRE SPATIALE

SAUVER LE SYSTÈME SOLAIRE





"Un spectacle à ne pas manquer !"
Total Play

"Une valeur sûre de l'année 1998"
PC Jeux

http://xenocracy.grolier.co.uk

GROLIER INTERACTIVE Presents XENOCRACY™ a Veritas Production developed by Simis & Hencoup.
" " and PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc

GROLIER INTERACTIVE

SIMIS

GÉNÉRIQUE

PlayStation **Magazine N°21** Juin 1998

UN ÉTÉ À ATLANTA

L'éveil

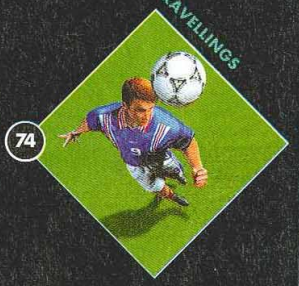
Lorsque vous lirez ces lignes, le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo aura fermé ses portes. L'E3, l'Electronic Entertainment Expo, au coeur de l'ancienne cité olympique d'Atlanta nous aura dévoilé ses secrets, de Metal Gear à Final Fantasy VIII en passant par le très inattendu Spyrow (que vous découvrez en exclusivité dans ce numéro), tous les titres de la fin d'année 98 mais aussi une bonne partie de ceux qui n'arriveront qu'en 1999 auront été présentés. L'occasion pour nous, pour vous, de voir dans quelle direction part la PlayStation. Notre numéro double d'été fera donc le point sur toutes les sorties, tous les projets, toutes les envies des développeurs PlayStation. Bref, l'avenir de la PlayStation, se dessinera entre les allees des stands d'Atlanta, mieux que dans une boule de cristal, et après une longue période d'accalmie. L'été devrait être chaud de révélations, alors rendez-vous au mois prochain au retour d'Atlanta.

Jean-François Morisse

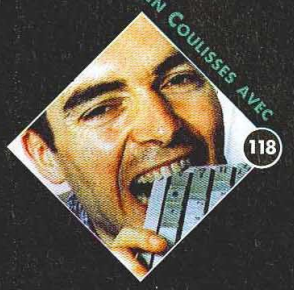
Après cinq ans de développement et de secret Heart of Darkness pointe le bout de son nez.

Spyrow devrait être le prochain héros de la PlayStation. Un personnage attachant pour les 6-10 ans et plus si affinités.

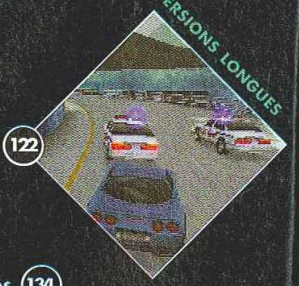
En attendant l'E3 les dernières nouveautés pour l'été avant de partir bronzer.



L'avant dernière vague des jeux foot, en attendant les retardataires de septembre, ceux qui ne veulent pas se frotter au jeu de la Coupe du Monde.



Avant de mettre un point final à Moto Racer 2, Thierry Gaerthner se confie.



Du nouveau dans les astuces avec, entre autres, des trucs à voir sur Need for Speed 3.

Feed back 3
Abonnement 125 & 133
Le CD de démos 134
Petites Annonces 143

TRAVELLINGS

Adidas Power Soccer 98	90	Motorhead	112
Alundra	98	Premier Manager 98	114
Coupe du Monde 98	84	Road Rash 3D	94
Dead Ball Zone	104	Total NBA 98	102
Everybody's Golf	106	Treasure of the Deep	110
International Rally Champ.	74	Vigilante 8	80
Klonoa	108	World League Soccer	88

Dead Ball Zone, c'est
une simulation spor
15 équipes se livrent u
sans merci pour la v

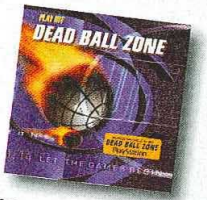
GT INTERACTIVE

MAKING OF
TRAVELLINGS
VERSIONS LONGUES
112
114
94
102
110
80
88

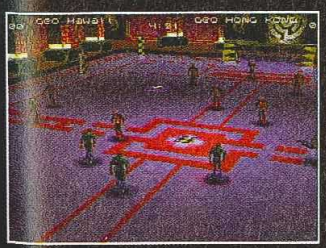
Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. Medialect/Replican

Attention, voici un sport d'équipe à vous couper le souffle !

DBZ
DEAD BALL ZONE



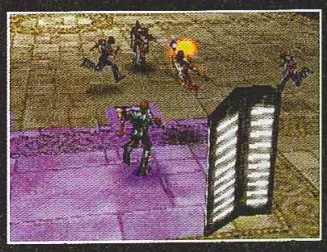
Retrouvez également Dead Ball Zone sur CD 2 titres



Dead Ball Zone, c'est avant tout une simulation sportive où 15 équipes se livrent un combat sans merci pour la victoire.

Dead Ball Zone n'a qu'une seule règle "Tous les coups sont permis": pistolets, bombes et bien sûr tronçonneuses sont à votre disposition.

Dead Ball Zone offre une vitesse de jeu ahurissante, une palette de mouvements exceptionnelle et des effets 3D époustouflants pour des matches plus vrais que nature.



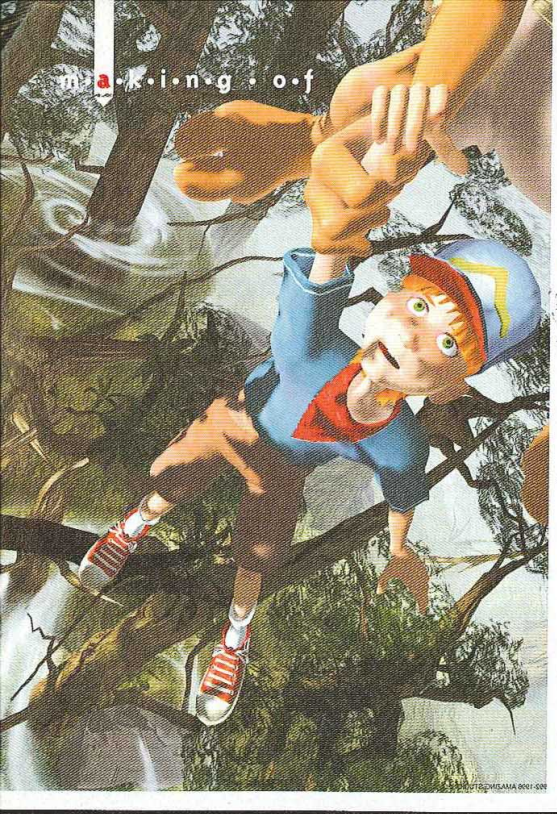
Dead Ball Zone permet un véritable management : la progression de votre équipe dans le tournoi dépendra de vos talents d'entraîneur.

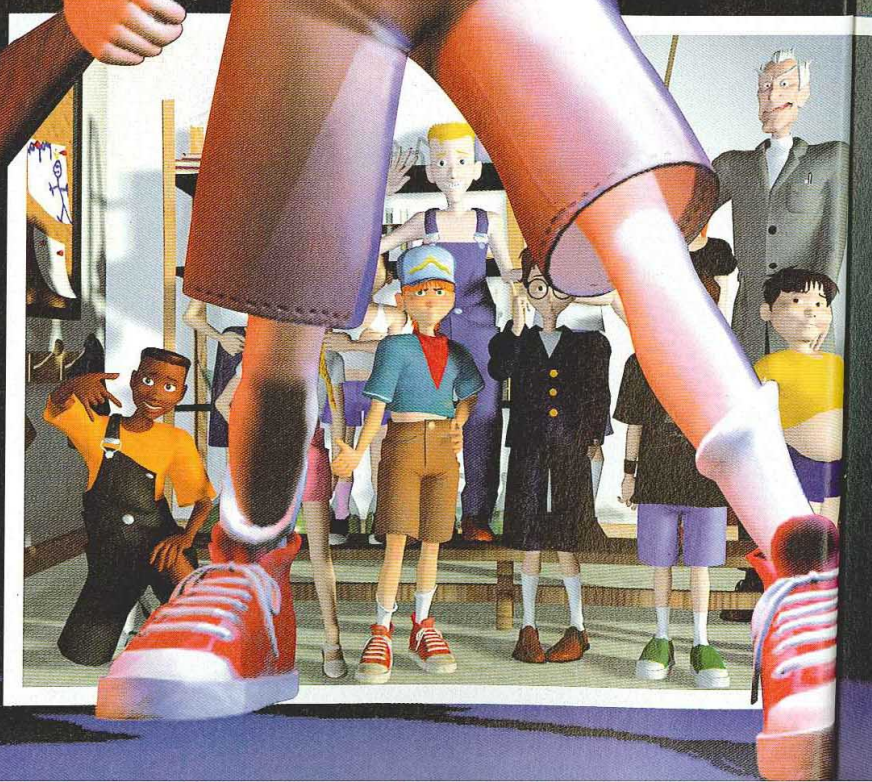
GT INTERACTIVE
Rage Software plc

Dead Ball Zone sur PlayStation : toute la furie du sport !

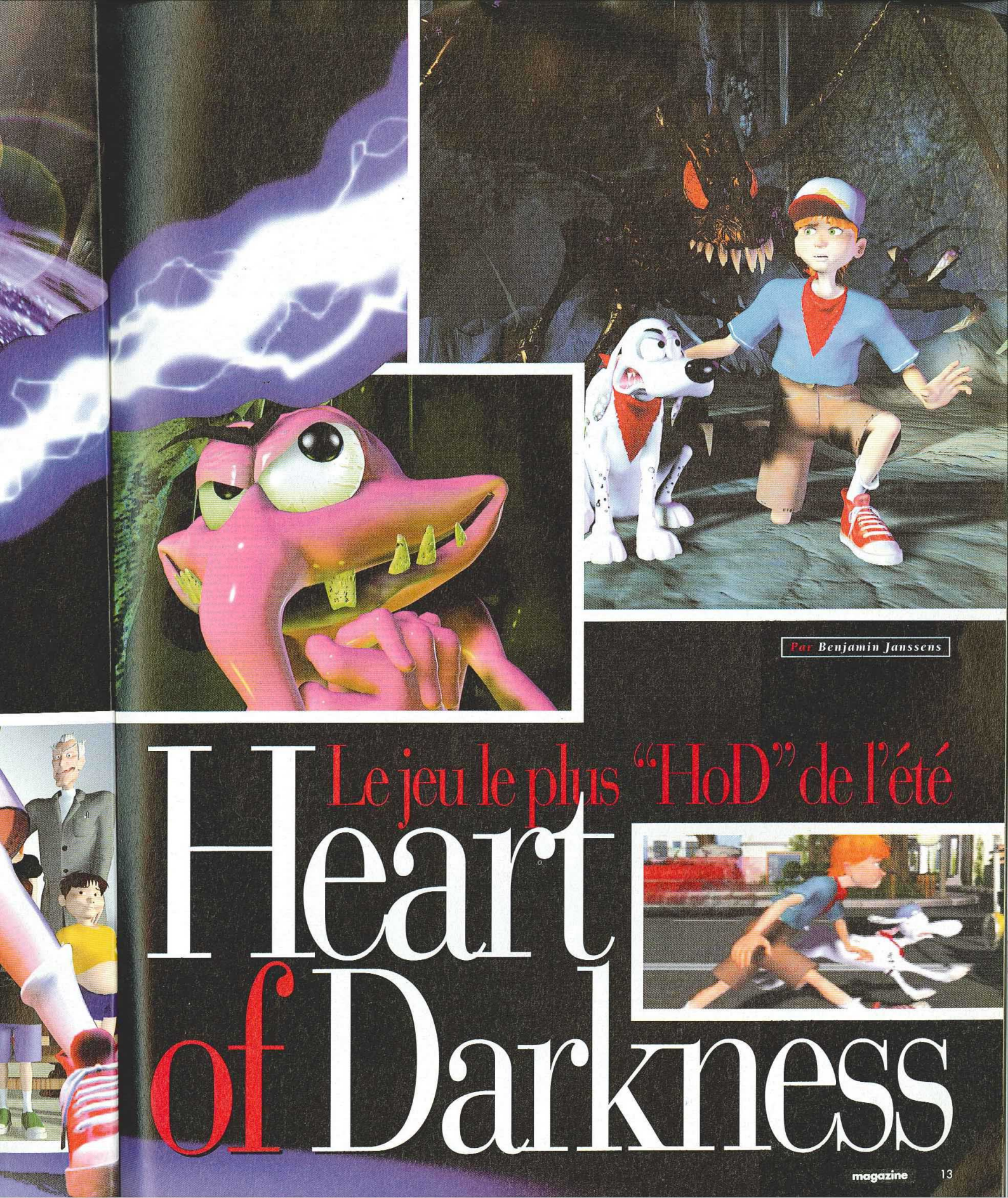
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

PlayStation





Andy est-il le «Macaulay Culkin du jeu vidéo» ? Whisky, le chien du héros en culottes courtes, a-t-il un pote qui s'appelle Coca ? HoD sera-t-il l'un des titres phares de l'été 98 ? Les bulles de savon sont-elles cancérigènes ? Les réponses à toutes vos questions sur la vie - et bien plus encore - dans ce qui suit... Ou comment s'en prendre plein les mirettes en deux coups de cuiller à pot.



Par Benjamin Janssens

Le jeu le plus "HoD" de l'été

Heart of Darkness

"It's A

Les monstres du Monde des Ténèbres sont, pour la plupart, des ombres dont les mouvements, les attitudes et le comportement varient énormément.

Andy, comme le reste des personnages du jeu, a bénéficié de toute l'attention de l'équipe concernant son animation. Du coup, il paraît plus vrai que nature.

Lorsqu'on demande à Frédéric Savoir, l'un des membres du noyau dur de l'équipe de développement de Heart of Darkness, s'il n'est pas un peu prétentieux d'avoir appelé le studio Amazing Studio (littéralement «studio extraordinaire»), la réponse fuse : «C'est vrai qu'on peut penser cela au premier abord... Ce nom s'est pourtant imposé à nous naturellement. Chaque fois que nous présentions le jeu en cours de développement, avec ses séquences cinématiques, nos interlocuteurs étrangers enthousiasmés s'exclamaient souvent : «It's amazing !». De là est né Amazing Studio.» «It's amazing !»... Au regard des photos présentes sur ces pages, l'expression flatteuse, s'applique pleinement à HoD. Le jeu a pourtant souffert d'un retard conséquent dont auraient pu résulter un graphisme et une animation dépassés. Le simple fait, cependant, de voir la séquence d'intro infirme cette supposition... Il n'en reste pas moins que HoD a été montré pour la première fois sur PC voici cinq ans ! Cinq longues années au cours desquelles la technologie a évolué en même temps que les jeux eux-mêmes. Peut-on parler dès lors de prouesse concernant HoD ? Probablement. Amazing Studio a réussi le double pari de concevoir un jeu techniquement impeccable - bien que les effets 3D soient rares dans le jeu lui-même - et doté d'un scénario capable de scotcher le plus sceptique à son écran de TV. Le mélange est explosif contrairement à ce que les mauvaises langues imaginaient. Le team d'Amazing a créé et transposé sur CD-Rom une histoire à la Spielberg et un univers régi par des règles spécifiques tout bonnement bluffant. Dans ce monde, chaque personnage affiche une volonté propre à l'image des démons qui font preuve d'agressivité ou encore appellent des potes à la rescousse. Autant d'animations dignes d'un bon long métrage animé. Le pied total pour les joueurs enclins à partir loin, un vulgaire paddle entre les mains ! Dès le 26 juin prochain, pas moins de huit niveaux (+ 1 caché !) parsemés d'énigmes à résoudre dans des décors radicalement différents les uns des autres (voir les marais, les grottes, l'eau, la lave, etc.) vous attendent. Vivement l'été !

5 CAS POU

Si votre obje
quoi vous fa
d'énergumèn
commencer p

1 ANDY,

Ce gamin a d
Maître des Tén
cousse. Le dar
rabougri le fait

2 WHISK

Malgré son n
d'armes d'And
maître pour sor

3 AMIGO,

Seul ami d'And
bedonnant (u
adipeuses») m
voler (bien joue
démons ailés d
le secret sur l'or

4 LE FAIR SIMPLEME

Rose, petit, laid
Maître des Tén
ragoûtant. Il ob
étant prêt à tout
combler. Malhe
ses tentatives p
Andy au sein du
Ténèbres sont
couronnées de s
mieux, après tout

5 LE MAITR DES TÉNEB UN DÉMON BEAU DU TO

Selon Frédéric S
Ténèbres est «un
sant et en même
Sa puissance tro
long de l'avent
autant que le joue
coup. En jouant,
ment sa présence
et son influence
sur le Monde des
seul contrôle les d
capable d'envoyer
de spectres ailés
suite d'Andy ». D
but, hum ? Mystère
de gomme.

’s Amazing !”

lupart, des ombres dont arient énormément.

ngues imaginaient. d'Amazing a créé et sé sur CD-Rom une à la Spielberg et un régi par des règles nes tout bonnement t. Dans ce monde, personnage affiche onté propre à l'image ons qui font preuve é ou encore appellent n rescousse. Autant dignes d'un bon long nimé. Le pied total s joueurs enclins à loin, un vulgaire le entre les mains ! le 26 juin prochain, as moins de huit niveaux (+ 1 caché !) parsemés d'énigmes à résoudre dans des décors radicalement différents les es (voir les marais, eau, la lave, etc.) vous rement l'été !

5 CAS SOCIAUX POUR VOUS SERVIR

Si votre objectif est de devenir, à terme, assistant(e) social(e), voici de quoi vous faire les dents. HoD comporte effectivement une tripotée d'énergumènes aux lubies plus extravagantes les unes que les autres. A commencer par Andy, héros aussi téméraire que courageux...

❶ ANDY, PROFESSION HÉROS

Ce gamin a de la suite dans les idées. Son chien s'étant fait enlever par le Maître des Ténèbres, il n'hésite pas une seconde avant de partir à sa rescousse. Le danger ? Il ne connaît pas. La peur ? Seul son professeur aigri et rabougri le fait flipper. Pour le reste, rien ne peut s'opposer à sa progression.

❷ WHISKY, RINTINTIN BLACK & WHITE

Malgré son nom, Whisky ne raffole pas du Jack Daniels. Compagnon d'armes d'Andy, ce gentil bâtard doit impérativement compter sur son maître pour sortir indemne des griffes du Maître des Ténèbres.

❸ AMIGO, GRANDE GUEULE AU CŒUR TENDRE

Seul ami d'Andy dans le monde des ombres, Amigo est un être naïf et bedonnant (une amie proche appelle cela un «excès de cellules adipeuses») mais excessivement sympa. Ses ailes lui permettent de... voler (bien joué, les gars !) et, le cas échéant, de fuir les attaques des démons ailés qui sont en fait... - Censuré - (nous avons promis de garder le secret sur l'origine de ces horribles bestioles).

❹ LE FAIRE-VALOIR, TOUT SIMPLEMENT MONSTRUEUX

Rose, petit, laid et stupide, le faire-valoir du Maître des Ténèbres est décidément peu ragoûtant. Il obéit aveuglément à son boss, étant prêt à tout sacrifier pour le combler. Malheureusement, ses tentatives pour contrer Andy au sein du monde des Ténèbres sont rarement couronnées de succès. Tant mieux, après tout, non ?

❺ LE MAITRE DES TÉNEBRES, UN DÉMON PAS BEAU DU TOUT

Selon Frédéric Savoir, le Maître des Ténèbres est «un méchant très imposant et en même temps immatériel. Sa puissance transparaît tout au long de l'aventure sans pour autant que le joueur le voit beaucoup. En jouant, il sent simplement sa présence, sa domination et son influence grandissante sur le Monde des Ténèbres. Lui seul contrôle les ombres et est capable d'envoyer des hordes de spectres ailés à la poursuite d'Andy.» Dans quel but, hum ? Mystère et boule de gomme.

Les scènes cinématiques sont aussi belles que nombreuses dans HoD. Elles expliquent avec précision ce qui se passe et servent d'habiles transitions entre les niveaux.

Frédéric Savoir

"Nous avons inventé un scénario original et un univers attachant où chacun puise ce qu'il souhaite."

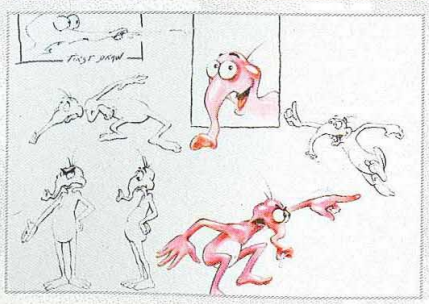
Eric Chahi et Frédéric Savoir forment le duo à l'origine de HoD. Talentueux, plein d'idées folles, ils ont oeuvré dans le plus grand secret pendant de nombreux mois - des années ? - avant de se jeter, en compagnie d'autres membres de l'équipe, sous les flashes des photographes. Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour se dévoiler ? Pourquoi, malgré tout notre scepticisme, croyons-nous au fort potentiel de HoD ? Frédéric Savoir a bien voulu jouer le rôle du porte-parole pour expliquer puis convaincre ceux qui ne le seraient pas encore. Confidences d'un homme de l'ombre afin d'éclairer notre lanterne.

P.M. : Nous ne pouvions nous empêcher de débuter l'interview sans t'interroger au sujet du retard important de la sortie de HoD... Alors ?

F.S. : Passionnés et professionnels nous posent souvent la question. Il faut rappeler que HoD est notre premier titre conçu sur CD-Rom et, parallèlement, le premier jeu labelisé Amazing Studio. Je pense que nous n'étions pas conscients de la quantité de travail à effectuer pour venir à bout d'un tel projet. Un projet carrément fou, avouons-le ! En effet, depuis le début, nous voulons réaliser un jeu qui utilise à fond les capacités du CD-Rom. Notre souhait le plus fort a

Un passage sous l'eau à rendre malade les claustrophobes.

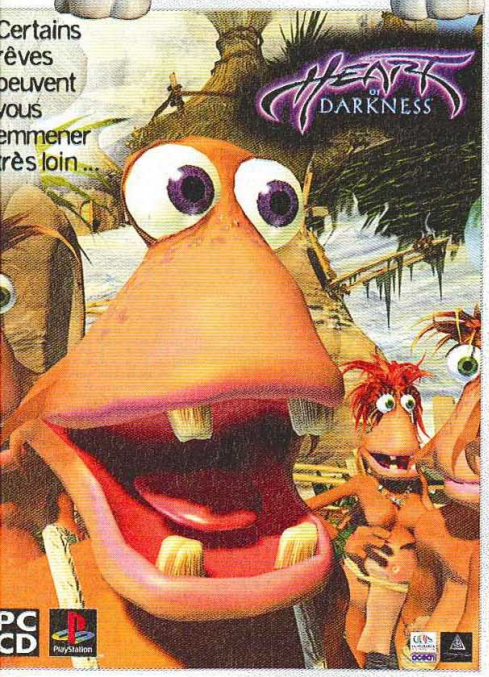
Ludique jusqu'au bout, HoD comporte une interface soignée et accessible. Ainsi, pour sélectionner les options, il suffit de se balader dans la cabane d'Andy et de choisir l'icône correspondant à notre choix.

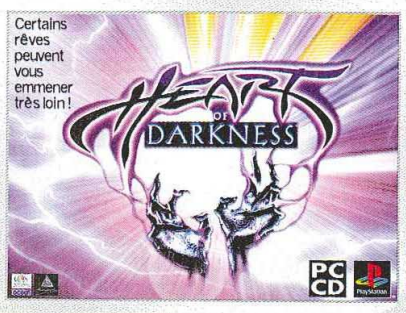


Culture pub

Produit phare et fort de la gamme de jeux édités et distribués par Infogrames, HoD bénéficiera lors de sa sortie d'une campagne de publicité hors du commun. Quoi de plus naturel pour un jeu de cette envergure, direz-vous ! Pas moins de huit millions de francs ont été débloqués afin de promouvoir le titre. Cet été, nous allons donc avoir droit à du HoD partout. Dans les rues à l'image des visuels qui accompagnent cet encadré, dans la presse, sur les cartons de lait, les boîtes de corn-flakes et les serviettes de bain (on exagère à peine)... Mieux encore : il se pourrait que des bus aux couleurs de HoD circulent dans votre voisinage ! Qui l'eu cru ?! On se demande vraiment quand Christian Blachas, le producteur/présentateur de l'émission "Culture Pub." sur M6, a prévu d'évoquer le sujet...

Ci-contre, deux exemples de publicité que vous pourrez voir en vous baladant dans la rue ou en parcourant la presse. Il faudrait être aveugle pour rater la campagne de pub. HoD cet été !





02:57

C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE™

RALLY

Licence officielle du célèbre Champion du Monde de rallye COLIN McRAE

Disponible en juillet 98

PlayStation™

Codemasters®

www.colinmcrae.com

PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

Tous méchant qui se respecte se doit d'avoir un sbire pour exécuter ses basses oeuvres. Le Maître des Ténèbres n'échappe pas à la règle, mais manque de chance pour lui, le sien est particulièrement incompétent. ❹

toujours été que la qualité soit au rendez-vous à tout point de vue, de l'histoire à la bande-originale en passant par les bruitages, les graphismes, les animations et surtout la jouabilité. Nous sommes des joueurs et chacun de nous réalise des jeux pour le plaisir d'y jouer. Nous avons donc conçu nos propres outils et certains membres de l'équipe n'avaient jamais travaillé avec des logiciels pour images de synthèse auparavant... Nous avons appris grâce à nos erreurs et recommencé plusieurs fois jusqu'à être pleinement satisfaits du résultat. Au final, cela a pris beaucoup plus de temps que prévu. D'autant plus que nous n'étions pas assez nombreux pour une telle aventure... Mais qu'importe le temps passé à réaliser HoD car, comme pour un film, selon moi, ce qui compte le plus est la qualité du résultat. J'espère que les joueurs apprécieront.

P.M. : Comment qualifierais-tu l'équipe d'Amazing Studio en un mot ?

F.S. : Acharnée ?

P.M. : Quelle a été l'étape la plus délicate dans la conception de HoD ?

F.S. : La finition... Après tant d'années passées à créer des jeux, je crois que le plus dur reste toujours la fin, c'est-à-dire «finir vraiment», et quand le jeu arrive dans son intégralité dans les bacs ! Mieux vaut être teigneux pour y parvenir, crois-moi !

P.M. : Dans son concept, HoD ressemble étrangement à Another World, ancien hit sur Super Nintendo à l'origine duquel se trouve Eric Chahi...

F.S. : C'est vrai, les deux jeux ont des points en commun. A l'époque, Eric avait effectué un travail remarquable et les membres de l'équipe avaient été très impressionnés par la qualité du soft. Il apparaît naturel que nous ayons tenté de pousser le concept du «jeu cinématographique» encore plus loin. Mais nous sommes tous des fans de ciné chez Amazing.

P.M. : Y-a-t-il des éléments du jeu que vous aviez imaginés avant de le concevoir et qui, pour des raisons essentiellement techniques, ne sont pas présents ?

F.S. : Oui, des changements dans les angles de vue, notamment.

P.M. : Des regrets ?

F.S. : Oui, mais cela reste personnel.

P.M. : Des espoirs ?

F.S. : Que HoD trouve son public et que les joueurs apprécient l'aventure.

P.M. : Justement, dans la mesure où le héros est un gamin, ne crains-tu pas qu'un certain public ait du mal à adhérer ?

F.S. : Non, absolument pas. Le concept du jeu est basé sur la peur du noir lorsqu'on est enfant. Quand tu étais petit et que la nuit tombait, tu flippais, tu te faisais des films en attendant que cela passe. C'est ce qu'on a essayé d'évoquer via HoD. De plus, l'histoire peut être perçue diffé-

En début d'aventure, Andy est armé d'un fusil laser. Plus tard, il apprendra à se servir d'un pouvoir encore plus destructeur, capable d'anéantir ses ennemis mais aussi de transformer des graines en arbre [!!!].

Amazing Team
Ils sont à l'origine de tout

ERIC CHAHI : A trente ans, ce fana de jeux vidéo est connu - et reconnu - dans le monde entier pour avoir créé Another World, jeu sur consoles et PC, qui a fait fureur lors de sa sortie au début des années 90.

FRÉDÉRIC SAVOIR : Ce passionné de ciné (il a même fait une école pour être réalisateur) a participé à la conception de Flashback, hit sur consoles et PC labelisé Delphine Software.

FABRICE VISSEROT : Fêtard dans l'âme, ce graphiste a également travaillé sur Flashback, en même temps que son ami d'enfance Frédéric Savoir.

DANIEL MORAIS : Programmeur hors pair, Daniel a une longue expérience derrière lui. Il a aussi, selon ses dires, pris deux kilos par mois pendant les trois premières années de développement de HoD !

CHRISTIAN ROBERT : Motard, surfeur et fan de B.D., M'sieur Robert est le doyen de l'équipe. Lui aussi a travaillé chez Delphine Software avant d'entamer la belle aventure HoD.

aser. Plus tard,
us destructeur,
transformer

s la fin, c'est-à-dire
dans son intégralité
ux pour y parvenir.

able étrangement à
Nintendo à l'origine

points en commun.
vail remarquable et
s impressionnés par
ue nous ayons tenté
ographique» encore
s fans de ciné chez

e vous aviez imagi-
r des raisons essen-
sents ?
ngles de vue, notam-

ue les joueurs appré-

où le héros est un
in public ait du mal

ot du jeu est basé sur
Quand tu étais petit
u te faisais des films
qu'on a essayé d'évo-
ut être perçue diffé-

ATTENTION : CHUTES D'ITALIENS DANS LA SURFACE

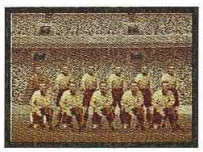
FRANCE 98 LICENCE OFFICIELLE

EA SPORTS

Fabricant de produits sous license officielle

Rejoignez les joueurs des 32 équipes qualifiées pour France 98. Endossez les tenues officielles et défendez vos couleurs. Les 10 stades officiels, Stade de France y compris, vous plongeront au coeur de cet événement international. Saisissez la chance unique qui vous est offerte et vous connaîtrez la gloire en remportant la Coupe du Monde.

Découvrez une jouabilité digne de la Coupe du Monde. Accélérez votre jeu pour créer une action soutenue et rythmée. Modifiez les stratégies en cours de match en pratiquant le piège du hors-jeu, le pressing offensif, le débordement sur l'aile ou faites des passes en profondeur d'une extrême précision à vos attaquants.



Lorsque vous brandirez le trophée et que vous serez sacré Champion du monde, vous serez propulsé à l'époque où les joueurs portaient encore des shorts longs !! Mais surtout... vous aurez le pouvoir de changer le cours de l'histoire en rejouant des finales de Coupes du Monde légendaires !

www.easports.com

Le seul jeu vidéo officiel de France 98

WINDOWS 95

PlayStation

Software © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS, et Electronic Arts sont des marques de Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Produit officiel sous licence FIFA World Cup France 98. © Les droits et les marques de l'emblème France 98 et de la mascotte officielle appartiennent à ISL. © Les droits et la marque du trophée officiel FIFA World Cup appartiennent à la FIFA. FABRIQUÉ SOUS LICENCE PAR ELEC. TRONIC ARTS. Playstation et PS sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Windows est soit une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays. © Le Stade de France/Claude Costantini, Michel Marcary, Michel Regembal, Aymeric Zublena/ADAGP Paris/ARS. New York, 1998. Tous droits réservés.

remment selon que tu es jeune ou moins jeune. Nous avons inventé un scénario plein de rebondissements, d'humour et de personnages farfelus dans un univers original et attachant où chacun peut puiser ce qu'il souhaite. Nous avons d'ailleurs présenté le jeu à des gens de cultures différentes qui n'avaient à chaque fois qu'une seule envie : connaître la fin.

P.M. : Un jeu basé sur la peur du noir... Cela fait penser qu'à une certaine époque, une rumeur avait couru selon laquelle Steven Spielberg était intéressé par une adaptation filmée de HoD...

F.S. : Voici trois ans aujourd'hui que Spielberg a vu le jeu à l'E3, à Los Angeles. Il avait alors autant aimé le soft que l'histoire, nous demandant si nous pouvions en tirer un film en images de synthèse. Notre réponse fut qu'il fallait d'abord terminer le jeu.

P.M. : De quoi te sens-tu le plus fier en regardant HoD ?

F.S. : Du résultat dans son ensemble. Je sais qu'il y a une bonne unité et que HoD forme un tout cohérent. De plus, la bande originale est véritablement magique et magnifique. Un grand merci à Bruce Broughton (le compositeur des B.O. de films à grand spectacle comme Bernard et Bianca au Pays des Kangourous et de séries TV comme les Tiny Toons) pour son travail remarquable.

P.M. : Qu'est-ce qui te laisse supposer que ton jeu sera le titre le plus «HoD» de l'été ?

F.S. : Je ne sais pas, car, pour ne rien te cacher, je n'ai pas eu le temps de me renseigner sur les sorties de l'été. J'espère simplement - et sincèrement - que HoD trouve son public non seulement cet été mais aussi à Noël, étant persuadé que la PlayStation va encore faire beaucoup d'heureux d'ici là.

Une intro sensas

L'aventure d'Andy commence ici, dans une salle de classe alors qu'il bulle sur son siège. Son prof, vieux bonhomme à l'air sadique, fait un cours magistral sur le système solaire et l'éclipse qui doit avoir lieu dans la journée. La sonnerie a à peine retenti qu'Andy s'échappe rejoindre son chien Whisky pour une balade dans le parc de la ville. Allongé sur l'herbe, le jeune garçon assiste à la disparition momentanée du soleil... et à l'enlèvement de Whisky. Car, c'est ce moment précis et privilégié qu'a choisi le Maître des Ténèbres pour passer à l'action. Ni une, ni deux, Andy fonce chez lui, grimpe dans sa cabane, s'empare du fusil laser qu'il cachait précieusement et s'envole loin, très loin, vers un monde inconnu et dangereux.

A la fin de l'intro, Andy se crashe au volant de son engin non identifié, entièrement confectionné de ses mains. Aux images de synthèse soignées succède le jeu pratiquement sans que le joueur s'en rende compte.

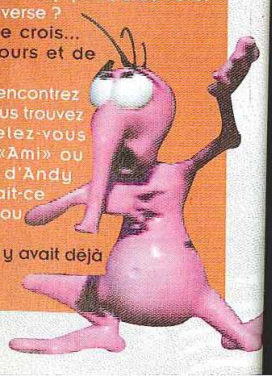
Gare aux ombres, elles sont souvent agressives et dangereuses ! Pour s'en défaire, il faut détruire à coups de laser ce qui les génère. Un squelette de dinosaure dans le cas présent.

Andy n'est pas invincible, loin de là. Une mauvaise manip', une hésitation et c'est la fin... Entre les mâchoires d'un dino, pourquoi pas !?

Indiscrétions

Tout ce que vous avez voulu savoir sur HoD sans avoir jamais osé le demander, par Fred Savoir.

- Andy est-il le Macaulay Culkin du jeu vidéo ?
- C'est possible, mais je ne pense pas qu'on ait droit à des caprices de sa part.
- Pourquoi avoir appelé le chien Whisky ? Pour forcer à la consommation ?
- Whisky est noir et blanc, c'est la raison pour laquelle nous l'avons nommé ainsi. Mais surtout, Whisky est un nom qui sonne aussi bien en français qu'en anglais...
- Est-il pote avec un chat qui s'appellerait Coca ?
- Non !
- De quel côté de la force, l'équipe se situe-t-elle, du côté obscur ou l'inverse ?
- Un peu des deux, je crois... Cela dépend des jours et de l'humeur de chacun.
- Les gens que vous rencontrez dans la rue et que vous trouvez sympas, les appelez-vous automatiquement «Ami» ou «Amigo» à l'instar d'Andy dans HoD ? Ne serait-ce pas là le syndrome ou l'effet HoD"
- Je ne savais pas qu'il y avait déjà un "effet Darkness"...



PlayStation

"MÉ
SURI
ADAI
DU F
BATI
ET R
(PLAYSTA

C O N C O
TRUCS &
AU 08 36 6
OU 3615

*Coût de l'appel 2,23 F/min.

Acclaim is a division and re

jeune. Nous
ndissements,
n univers ori-
qu'il souhaite.
s gens de cul-
s qu'une seule

ela fait penser
ait couru selon
r une adapta-

rg a vu le jeu à
imé le soft que
en tirer un film
ut qu'il fallait

ardant HoD ?
is qu'il y a une
rent. De plus, la
et magnifique.
ositeur des B.O.
nard et Bianca
TV comme les

ton jeu sera le

cher, je n'ai pas
orties de l'été.
HoD trouve son
i à Noël, étant
faire beaucoup

manip', une hési-
o, pourquoi pas !?

PlayStation™

"MÉGA-GIGA-SURPRENANTE ADAPTATION DU FILM BATMAN ET ROBIN".

(PLAYSTATION MAGAZINE.)

BATMAN™ & ROBIN™

CONCOURS TRUCS & ASTUCES AU 08 36 68 24 68* OU 3615 ACCLAIM*

Coût de l'appel 2,23 F/min.

DISPONIBLE EN CASSETTE VIDEO ET DVD

Acclaim®

Batman, Robin and all related character names and indicia are trademarks of DC Comics © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. all rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Toute l'actualité sur les
c'est dans Jo

La nouveauté

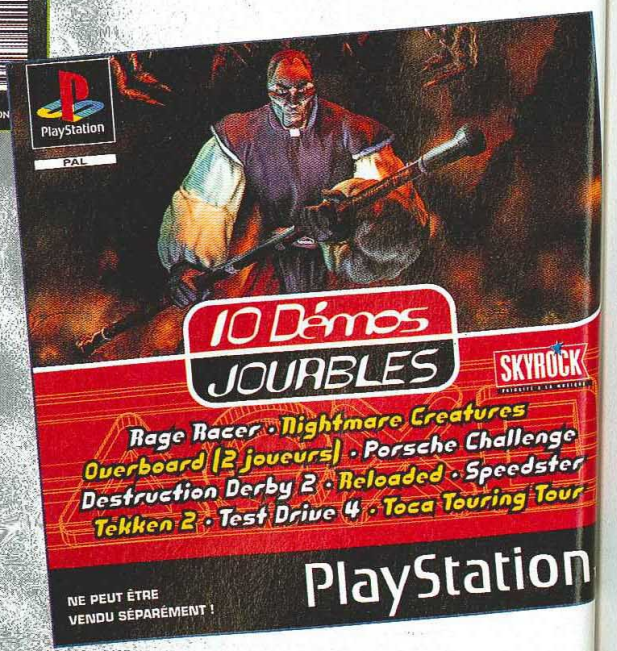
Premières infos sur Final Fantasy VIII, vous ne rêvez pas c'est déjà dans Joypad !

Oui Monsieur !

La générosité

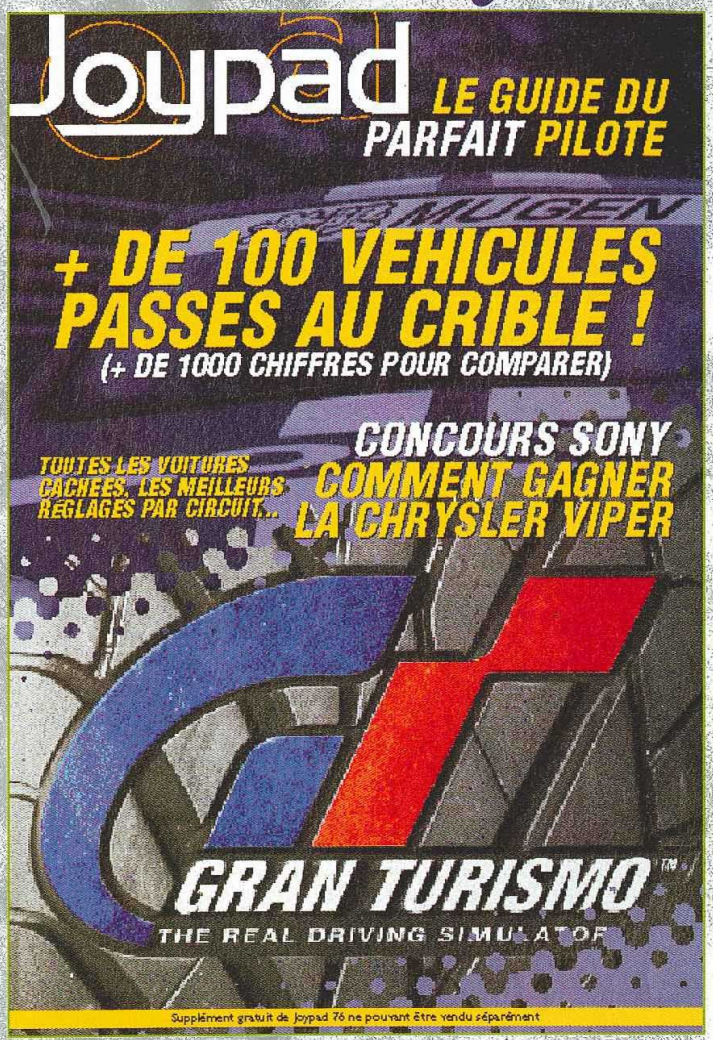
Pas moins de 10 démos de titres extraordinaires dans un CD Collector, c'est gratuit et c'est dans Joypad

Et là tout est dit.



En
ch
ma
de
à 4
att
Joy
est
le 2

sur les consoles de jeux dans Joypad



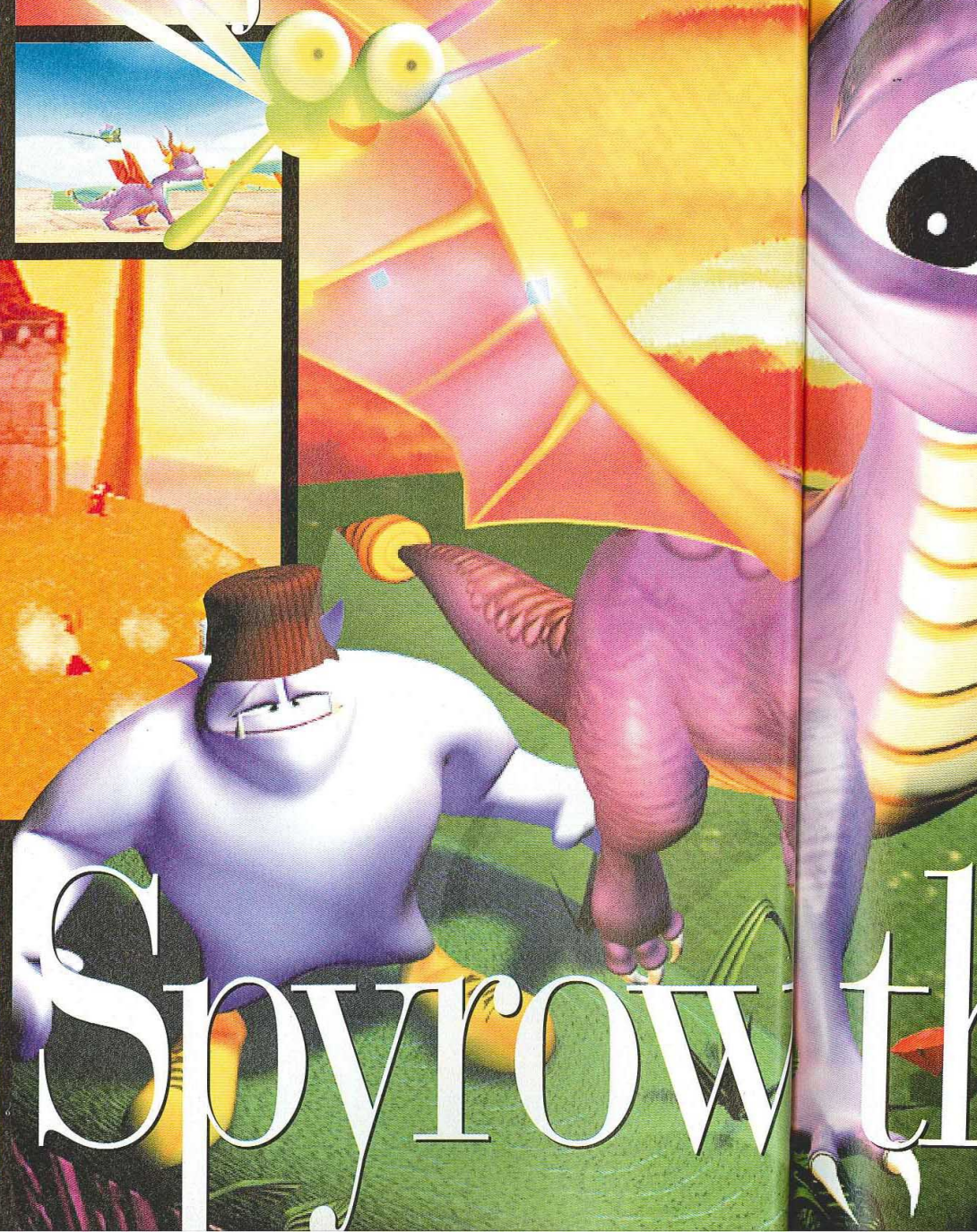
En vente chez votre marchand de journaux à 49 frs, attention Joypad est paru le 29 mai

La complétude

Astuces, explications tout est dans l'exceptionnel livret entièrement consacré au phénoménal Gran Turismo

Et là c'est le talent !

Sony part à la conquête des juniors



Spyrow

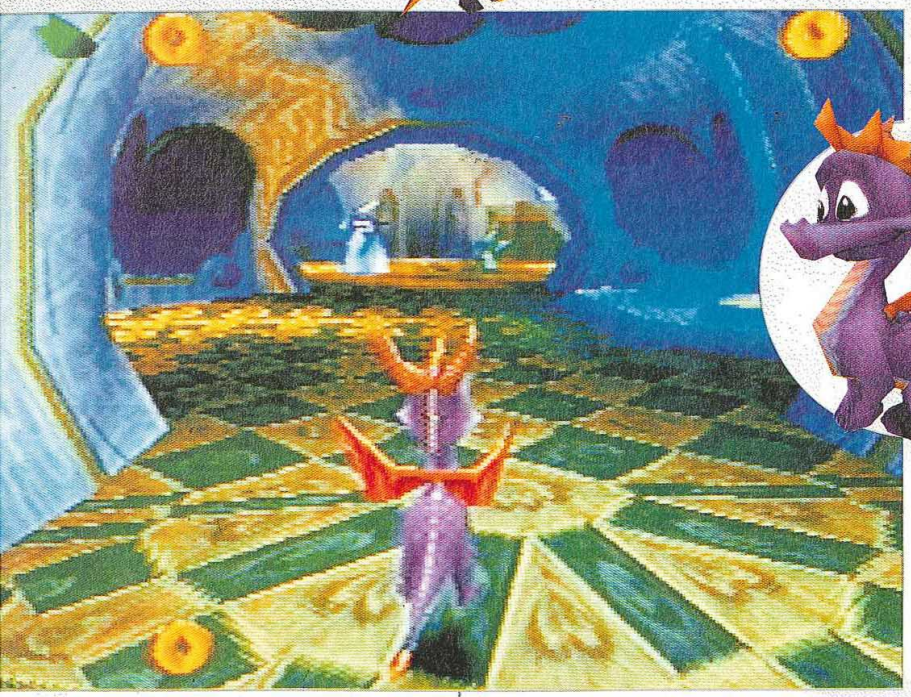
te

Jeu de plates-formes techniquement révolutionnaire, Spyrow the Dragon devrait, pour les fêtes de fin d'année, séduire les joueurs les plus jeunes. Un titre très proche des univers Walt Disney, aussi bien dans le fond que dans la forme.

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1998

w the Dragon

Par Jean-François Morisse



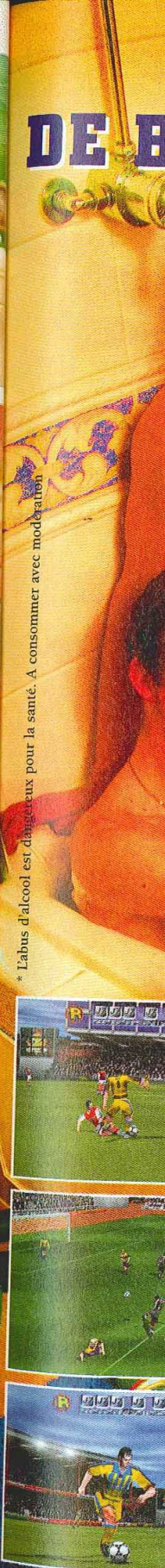
Des textures plaquées un peu partout pour des effets graphiques saisissants.

Le syndrome Disney

Spyrow. Un bien drôle de titre pour un des projets les plus secrets de Sony depuis Gran Turismo. Les premières rumeurs, entendues il y a près de six mois, murmuraient le nom de Pete auquel les développeurs américains d'Insomniac auront finalement préféré Spyrow. Le Spyrow en question est un dragon qui, contre toute attente, s'avère être fort sympathique. Il faut dire qu'après Croc, le croco junior, et Jersey Devil, la chauve-souris frappa-dingue, le choix n'a rien de surprenant de la part des développeurs mais aussi de Sony qui compte bien asseoir son leadership et partir à l'assaut de la concurrence en s'attaquant à l'ensemble des joueurs âgés de 6 à 10 ans, vivier jusqu'ici de l'incontournable Nintendo.

Pour cela, Sony s'est donné les moyens pour réaliser un jeu de plates-formes en 3D temps réel (on peut ainsi aller où bon nous semble !) d'une beauté saisissante. Il faut dire qu'après Gran Turismo, les joueurs sont en droit d'exiger des jeux qui exploitent complètement les capacités de la PlayStation. Spyrow pourrait à ce titre en surprendre plus d'un et enflammer les plus jeunes. Quoi de plus normal pour un dragon ?

Le monde de Spyrow est un univers que ne renierait pas Walt Disney. Les dragons peuvent s'y ébattre en toute quiétude et voler dans des paysages magiques. Classique. Tout cela était bien entendu sans compter sur les noirs desseins de l'infâme Gnasty Gnorc qui, par quelques tours de passe-passe, a réussi à changer tous les dragons de la planète en statues de cristal. Tous, sauf Spyrow évidemment. Jeune dragon, jeune recrue, il ne reculera pourtant devant rien pour sauver ses congénères. Pas question ici de mettre en scène un méchant dragon sauvage et sanguinaire, un American Psycho déchaîné. Patrick Bateman serait d'ailleurs très déçu mais saurait certainement s'occuper avec



* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération

NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !

Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément.
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération

ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES*, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !

Mizuno

Silicon Dreams

EIDOS INTERACTIVE

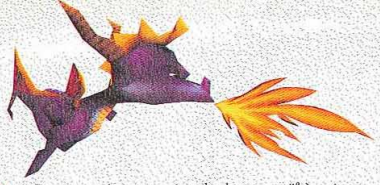
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
*2,23 F/minute

PC CD

PlayStation

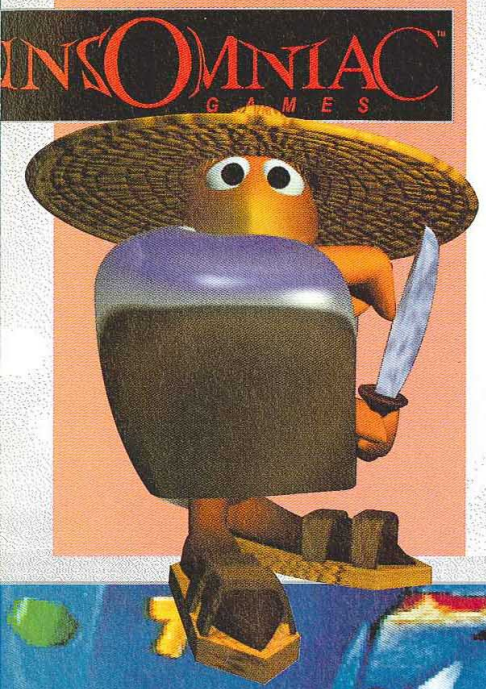
Peter's Plane

World League Soccer © 1998 Silicon Dreams © et © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



INSOMNIAC GAMES

Les développeurs de Spyrow sont américains. On leur doit, déjà sur PlayStation, l'étonnant Disruptor. Un Doom-like techniquement surprenant qui nous avait toutefois laissés sur notre faim. Avec ce nouveau titre développé pour Universal Studios, Insomniac Games devrait une fois de plus nous en mettre plein les yeux. Espérons que le gameplay et l'intérêt seront au rendez-vous.



Spyrow... Avec sa mine de dragon naïf à peine sorti de l'âge des couches-culottes, Spyrow fait immanquablement penser aux héros de Walt Disney, à Fievel ou au petit dinosaure (made in Don Bluth) et sa vallée des merveilles. Le public visé avec cette production est indéniablement le même qui se rend aux projections des films sus-cités. Après avoir convaincu les adultes, Sony et la PlayStation partent à la conquête des juniors avec Spyrow comme fer de lance. On se doute que la réalisation même du titre s'adaptera à son public et que les inconditionnels des jeux de plates-formes, les accros de Crash, ne feront qu'une bouchée de Gnasty Gnorc et de ses sbires. Mais la facilité intrinsèque du titre ne doit pas faire oublier ses très nombreuses qualités techniques. Spyrow pourrait bien être au jeu de plates-formes ce que Gran Turismo est aux simulations automobiles : un modèle du genre.

Les 36 niveaux de Spyrow

Spirow pourra évoluer dans 7 environnements différents et découvrir quelques 36 niveaux. On nous promet en outre de nombreux niveaux cachés. Il faudra pour le jeune dragon à l'œil humide secourir 120 compagnons et ramasser des gemmes disséminées un peu partout. Quand on sait qu'il faut amasser 10 000 gemmes pour espérer voir la fin véritable - et grandiose, selon les créateurs du jeu - on se dit que même si la complexité n'est pas au rendez-vous, la durée de vie du soft devrait être plus qu'honorable. On imagine déjà la tête de ceux qui ne trouveront que 9 999 gemmes... Pour arrêter Spyrow, des hordes de Gnorc, des créatures belliqueuses et bizarres, parfois gigantesques, tenteront de transformer notre brave lézard ailé en crêpe bretonne à la viande. Seul Patrick Bateman devrait vraiment apprécier l'analogie... Mais comme tout héros qui se respecte, Spyrow a les moyens d'en faire voir de toutes les couleurs à ses nombreux ennemis. En tant que dragon, il pourra ainsi faire profiter ses adversaires de son haleine enflammée. Il suffit de s'être réveillé une fois aux côtés de quelqu'un, un lendemain de fête, ou bien d'avoir eu un vieux prof alcoolo pour véritablement appréhender le caractère redoutable de cette arme. Ce drôle de héros pourra aussi profiter de pouvoirs magiques donnés par les rares amis qu'il croisera en chemin (comme quoi, il doit y avoir une morale dans ce jeu). Des flammes dévastatrices aux super sauts en passant par des

Les Gnorcs sont eux aussi des personnages attachants. Des ennemis 6-10 ans. Songez à vos enfants pour Noël.

Un Gnorc vient de mettre Spyrow à plat.

Inconditionnels de la couleur, bienvenue au paradis de Spyrow.

Des décors d'une profondeur étonnante où le clipping, comprenez l'affichage tardif des éléments situés en arrière plan, n'existe pas.

de Spyrow.

ping, comprenez
lan, n'existe pas

onne à la viande.
écier l'analogie...
row a les moyens
nombreux enne-
faire profiter ses
l suffit de s'être
un lendemain de
lo pour véritable-
e de cette arme.
ter de pouvoirs
roisera en chemin
dans ce jeu). Des
passant par des

s. Des ennemis

A votre avis, je danse ou je shoote ?

VIGILANTE 8

Disponible en juin

Le funky jeu de course/combat sur PlayStation...

Compatible avec la nouvelle manette vibrante.

PlayStation

Luxoflux

ACTIVISION

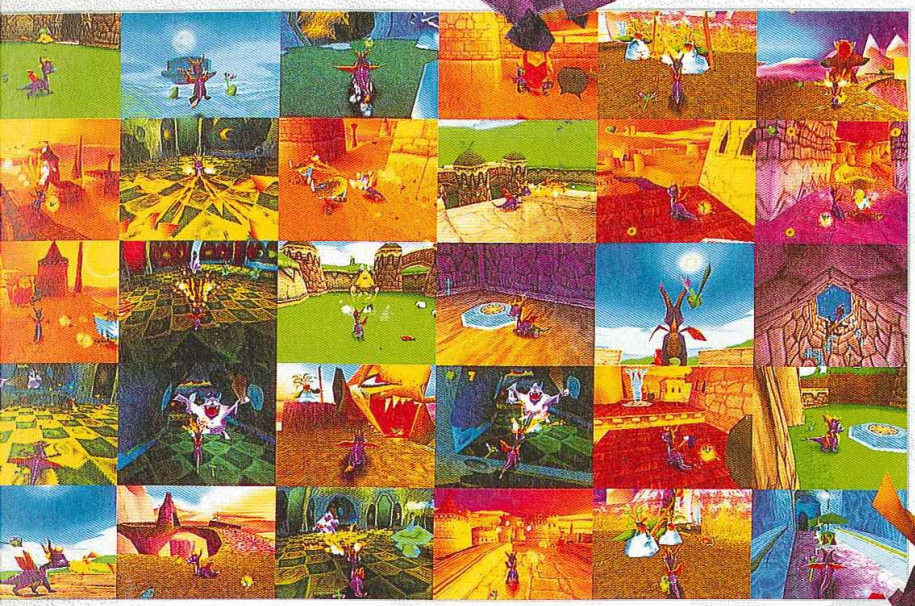
http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft (0,20/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

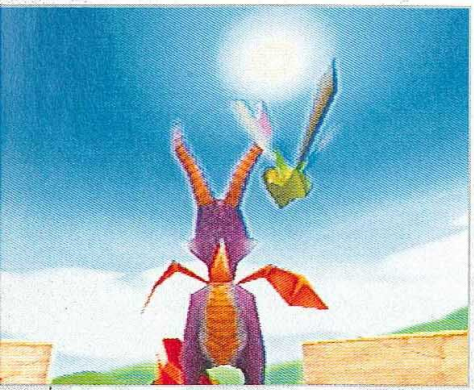
PlayStation

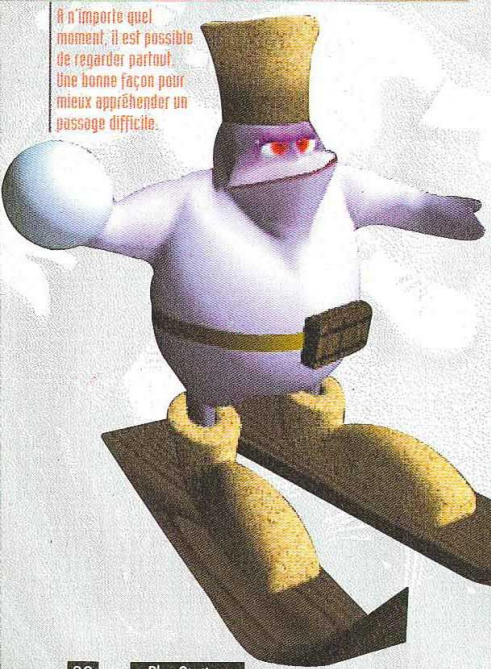


Lorsqu'on sait qu'il est possible de courir, sauter, voler, charger (les cornes servent !) ou encore glisser, on comprend que l'action est au rendez-vous et que la variété des décors devrait induire une grande variété des situations. On peut aussi supposer que Spyrow sera un titre complet, aussi complet que peuvent l'être ceux du même genre.

Chasse gardée de Nintendo

Le genre plates-formes, particulièrement apprécié des joueurs les plus jeunes ou les moins habiles (il n'y a aucun lien logique entre ces deux catégories), restait jusqu'ici le genre de prédilection de Nintendo. Avec Spyrow et ses atouts technologiques évidents, Sony compte visiblement s'attaquer à la chasse gardée de Nintendo : le public des juniors. Après s'être imposée auprès des adultes, la PlayStation compte bien convaincre les jeunes joueurs grâce à des productions de ce calibre (une politique déjà amorcée avec des titres comme Hercule). Sony gagnera-t-il son pari pour 1998 ? La fin d'année promet un duel épique entre les deux grands éditeurs que sont Nintendo et Sony même si, la PlayStation possède, à l'heure actuelle, une très large avance.





A n'importe quel moment, il est possible de regarder partout. Une bonne façon pour mieux appréhender un passage difficile.

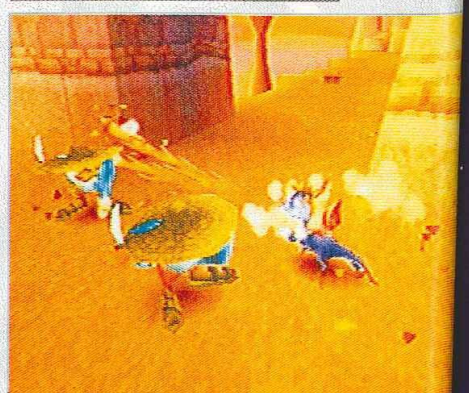
boules de feu ou une invincibilité partielle, Spyrow récupérera de quoi franchir bon nombre d'obstacles sans être inquiété. Jusqu'ici rien de bien novateur rétorqueront les adeptes des Crash, Croc, Jersey et autre Gex. Encore faut-il s'intéresser de prêt à la réalisation technique du tout.

Un bijou de technicité

Comme d'autres jeux de plates-formes (Croc, Cex), Spyrow est en 3D temps réel, mais jamais la 3D n'aura été aussi fluide ni aussi fine. C'est, en effet, un des jeux les plus beaux qu'il nous ait été donné de voir. Si on s'extasiait déjà devant la beauté des décors d'un Gex 3D, on risque fort de tomber à la renverse en jetant un oeil sur ceux de Spyrow. Insomniac Games, à qui on devait déjà l'étonnant Disruptor, tout en travaillant avec les studios Universal, a réussi là un tour de force. Toujours avec Universal, Naughty Dogs prépare en parallèle un autre jeu de plates-formes... un certain Crash Bandicoot 3. Cela dit, les deux produits ne devraient pas s'adresser au même public. Les quelques photos réparties sur ces pages devraient vous permettre de deviner la qualité graphique du produit.

Le personnage de Spyrow et sa mine très particulière.

Pour changer de niveau, Spyrow utilise de drôles de passages.



Spyrow et ses flammes bien utiles pour se débarrasser des ennemis.

, sauter, voler,
glisser, on com-
ue la variété des
des situations.
n titre complet,
ême genre.

e

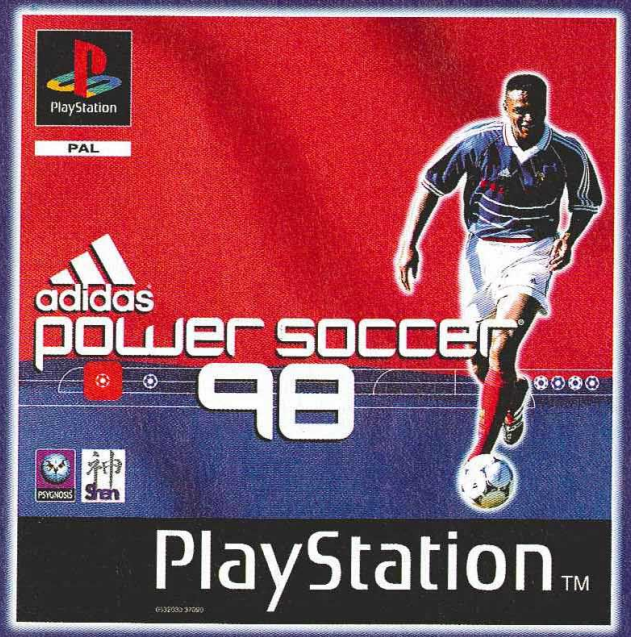
articulièrement
us jeunes ou les
cun lien logique
u'ici le genre de
t ses atouts tech-
ment s'attaquer à
ie Nintendo : le
rès s'être imposée
, la PlayStation
incre les jeunes
productions de ce
ue déjà amorcée
ic Hercule). Sony
ari pour 1998 ?
promet un duel
ix grands éditeurs
et Sony même si,
ssède, à l'heure
ge avance.

culière.

harrasser des ennemis

32 ÉQUIPES
1 JEU

(A ÉVÉNEMENT EXCEPTIONNEL, JEU EXCEPTIONNEL)



LE FOOT MONDIAL. EN DIRECT SUR PLAYSTATION ET PC CD.

PlayStation PSYGNOSIS PC CD ROM Sfen

Power Soccer, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou ® et © 1990-8 de Psygnosis Limited. adidas est une marque déposée d'adidas AG utilisée sous licence. Tous droits réservés.
"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

3 OFFRES EXCEPTIONNELLES POUR 3 JEUX D'EXCEPTION !

Les DreamTops

PlayStation

Venez bénéficier dans tous les Micromania des 3 Offres Exceptionnelles réservées aux 3 Dreamtops !

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

Partez avec un avantage décisif !!

Pour l'achat d'une CARTE MÉMOIRE Sony, nous vous chargeons cette Carte de «50 000 crédits» qui vous permettront d'acheter directement des voitures plus performantes !

GT

La simulation de course du siècle

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : ***en exclusivité sur PlayStation, un jeu à couper le souffle*** ! Possédant une ***durée de vie*** fabuleuse, ***Gran Turismo*** est sans contexte un ***Mégahit*** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés avec la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une ***gifle esthétique.***

COUPE DU MONDE 98

Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 minutes : la finale de la Coupe du Monde. ***EA SPORTS*** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : ***Coupe du Monde 98***. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de ***l'événement sportif le plus prestigieux*** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

RESIDENT EVIL 2

Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore ***plus loin dans le gore***. Plus loin dans le mystère aussi, avec des ***énigmes bien pensées et une aventure complexe***. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie.

Dirigez deux personnages, Claire et Léon, pour retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Et selon votre niveau de réussite, vous accéderez peut-être à de nouveaux costumes, ou à d'autres aventures inédites ! Les décors et le bestiaire sont ***de toute beauté***, et les nombreuses séquences cinématiques font un ***véritable film à suspense***. À déconseiller aux âmes sensibles.

Voyage au cœur de l'horreur

5 NOUVEAUX MICROMANIA

Annecy • Aubagne • Écully • Nantes • Orléans

Le Value Pack

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire

1090F

GAGNEZ UNE VIPER...

...en réalisant le meilleur score avec Gran Turismo !

Venez comparer chaque semaine votre meilleur score dans votre Micromania avec le meilleur score réalisé !

CARACTÉRISTIQUES DE LA VIPER

Moteur V10 de 8 litres - 450 chevaux - Le 0 à 100 Km/H : 5 s*
Le 1000 m départ arrêté : 20,8 s* - Vitesse de pointe : 326 km/H*

VALEUR 600 000 F

*Tests réalisés sur circuit

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUIT Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES MICROMANIA

MICROMANIA ANNECY
Centre Commercial Auchan Epagny
74330 Epagny
Ouverture juin 98

MICROMANIA AUBAGNE
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA ÉCULLY
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Écully
NEW

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
Ouverture juin 98

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous co

Alerte Rouge Mission Tesla

Par *Benjamin Janssens*

Tu ne tueras point ?

La saga Command & Conquer s'enrichit d'un nouvel opus du nom de Mission Tesla. Quoi de neuf, docteur ? Plein de choses : de nouvelles options en plus d'unités inédites. Revue des troupes en détail par le général lui-même.

Jouer aux petits soldats via un écran de télévision n'a décidément pas fini de fasciner les foules. Que ceux qui ont toujours rêver de refaire en direct live la bataille de Waterloo se réjouissent : avec Alerte Rouge : Mission Tesla, les batailles les moins bien engagées se terminent souvent par d'heureux retournements de situations. Pour en savoir plus, nous sommes allés quérir l'avis du général en chef, Mike Ward, producteur du jeu chez Westwood Studios.

12 nouvelles unités de choc et plus de 100 cartes en mode link

PlayStation
Mission Tesla
Mike Ward : M
succès d'Alerte
évidemment
Mission Tesla
nombre de tre
inédites. Nous a
mode deux jou
grandes, crois-m
Mission Tesla,
souhaite entame
pagnes à effectue
P.M. : Côté uni
M.W. : Un dou
tanks Tesla, des
troupes de Shock
P.M. : Du point
M.W. : Le moteu
permettre de gé
nouvelles unités
option pour les
possible de sauve
de jeu - et je crois
P.M. : Lorsque
qu'est-ce qui l'a
M.W. : C'est un
retravaillé le look
La personne charg
tée dans la mesure
ses secrets depuis
incongrues et drôl
Arms» au cours d
enregistrer une co
aussi les séquences
calement différente
P.M. : D'où vient
M.W. : Les troupe
inédites présentes
«d'électricité» que le
bataille. A l'écran, l'
nous, Tesla fait réfé
des fans, encore plus
P.M. : Et Mission
M.W. : Au sein de W
nouvelles, de conc
consoles. Il est - hél
sujet de la suite des é

EDITEUR : V
SORTIE PRÉ

Mission Tesla en chiffres

1 ... Nombre de memory card dont il est possible de se servir pour sauvegarder une partie. Finis les mots de passe !

2 ... Nombre de joueurs autorisés à entrer dans l'arène via le link.

4 ... Nombre de missions cachées.

10 ... Nombre de cartes «géantes» présentes dans le jeu. Balades et batailles risquent de prendre des heures.

12 ... Nombre d'unités inédites tels les tanks Tesla, redoutablement efficaces et destructeurs.

34 ... Nombre de missions accessibles (sans compter les missions cachées) dans un ordre déterminé à l'avance.

100 ... Nombre de cartes complètement inédites que comprend le mode un joueur. Bon courage, les mecs !

PlayStation Magazine : Si tu devais comparer Mission Tesla à Alerte Rouge, que dirais-tu ?

Mike Ward : Mission Tesla utilise les mêmes ficelles qui ont fait le succès d'Alerte Rouge sur PC et PlayStation. Le mode link sera évidemment présent... Mais, qu'on ne se méprenne pas, Mission Tesla n'est pas une vulgaire suite. Les missions, au nombre de trente-huit dont quatre cachées, sont totalement inédites. Nous avons de plus prévu une centaine de cartes pour le mode deux joueurs, y compris dix cartes géantes - vraiment grandes, crois-moi !... Juste un détail que j'allais omettre : dans Mission Tesla, le joueur ne peut plus choisir la mission qu'il souhaite entamer. Nous les avons regroupées sous forme de campagnes à effectuer dans un ordre précis.

P.M. : Côté unités, il y a aussi du nouveau ?

M.W. : Un douzaine d'unités «interdites» sont au menu, des tanks Tesla, des tanks MAD, des camions de démolition, des troupes de Shock et bien d'autres choses étonnantes.

P.M. : Du point de vue technique, quoi de neuf ?

M.W. : Le moteur du jeu a légèrement été amélioré pour nous permettre de générer des cartes gigantesques et d'inclure de nouvelles unités. De plus, nous avons cette fois prévu une option pour les possesseurs de memory card. Il est désormais possible de sauvegarder en cours de partie - mais pas en cours de jeu - et je crois que les fans apprécieront.

P.M. : Lorsque tu joues à Alerte Rouge : Mission Tesla, qu'est-ce qui t'amuse le plus ?

M.W. : C'est un ensemble de choses. Le fait que nous ayons retravaillé le look des cartes en mode un joueur, par exemple. La personne chargée d'élaborer les missions s'est vraiment éclatée dans la mesure où elle connaissait à fond le moteur du jeu et ses secrets depuis Alerte Rouge. Il en découle des situations incongrues et drôles comme dans la mission Soviet «Brother in Arms» au cours de laquelle le joueur doit envoyer un espion enregistrer une conversation dans les lignes ennemies... Il y a aussi les séquences FMV, des scènes d'une grande beauté radicalement différentes de celles présentes dans la version PC.

P.M. : D'où vient le titre Mission Tesla ?

M.W. : Les troupes de Shock et les tanks Tesla, deux unités inédites présentes dans le jeu, développent beaucoup plus «d'électricité» que les autres véhicules ou soldats sur un champ de bataille. A l'écran, l'effet est très impressionnant... En outre, selon nous, Tesla fait référence à la tension que va générer le jeu auprès des fans, encore plus s'ils jouent en réseau.

P.M. : Et Mission Tesla 2, c'est prévu pour quand ?

M.W. : Au sein de Westwood, Studios, chacun fourmille d'idées nouvelles, de concepts novateurs à adapter sur PC et sur consoles. Il est - hélas - trop tôt pour dévoiler quoi que soit au sujet de la suite des événements.

EDITEUR : WESTWOOD STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : AOUT 98

Les nouveaux tanks Tesla, visiblement très puissants, anéantissent tout sur leur passage.

Des environnements inédits ainsi que des cartes «géantes» attendent tous les férus de wargames sur PlayStation.

Par Jean-François Morisse

Le bac avec PlayStation Mag

Hop ! hop ! C'est le moment de bachoter, les livres, les résumés de cours, les CD-Rom magiques et... les jeux PlayStation ! Procédons par ordre et commençons les révisions pour le jour J.

Histoire

Rien de plus simple que l'Histoire. Versailles devrait vous permettre de mieux comprendre la fin du XVIIe siècle ainsi que le début du XVIIIe. L'occasion de voir et de comprendre que les guerres et les manigances en tout genre étaient déjà deux traditions solidement implantées dans nos moeurs. Alors bien sûr, vous me rétorquerez que la période ne colle pas à celle sur laquelle on vous interroge au bac (puisque vous devez étudier le XXe siècle), mais que feriez-vous sans bases solides. D'ailleurs, Versailles est à la racine de tout. Sous ma plante, c'est une boîte de Versailles qui sert de coupelle. Comme quoi.

Tips : *Versailles ne devrait pas faire date dans l'histoire du jeu vidéo sur PlayStation.*

J. Werner : «Philippe de France, duc d'Orléans» (détail). Huile sur toile. Versailles, musée du château.

Géographie

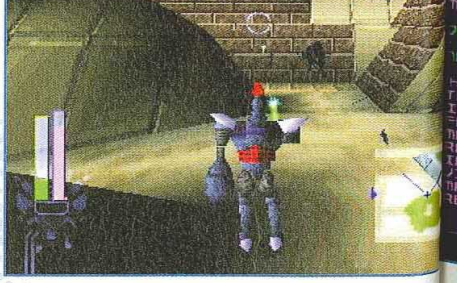
Quoi de mieux qu'une belle carte du monde pour acquérir des bases sûres en géographie ? Avec Risk, vous pourrez découvrir en détail les différentes nations qui se partagent le globe terrestre. L'occasion aussi de voir que partout la philosophie est un peu la même et que la nature inspire les despotes éclairés en leur signifiant que partout les grands mangent les petits. Et puis, si vous vous demandiez où se situe la péninsule du Kamchatka, question qu'on s'est tous posé une fois dans la vie, voilà bien l'occasion de le découvrir.

Tips : *Les frontières ayant tendance à bouger souvent, mieux vaut regarder le 20 heures plutôt que de lire des manuels.*

Philosophie

To be or not to be, taper ou pas taper, c'est trop injuste et pourquoi tant de haine ? Autant de questions auxquelles répond un bon Tekken 2. Au bout de quelques heures de jeu vous devriez comprendre que la «violence est justifiée quand elle est au service de l'humanité toute entière» (Attila) ou que «si secuderit de genu pugnat» (Sénèque). À cela, les joueurs de Beast Wars rétorqueront que «voi qu'entrate lasciate ogni speranza» (Dante) et que la violence ne mène à rien surtout quand on voit le résultat, ce à quoi les adeptes de Nietzsche répliqueront qu'ils aiment «ceux qui ne savent vivre autrement que pour disparaître»... Adios Beast Wars !

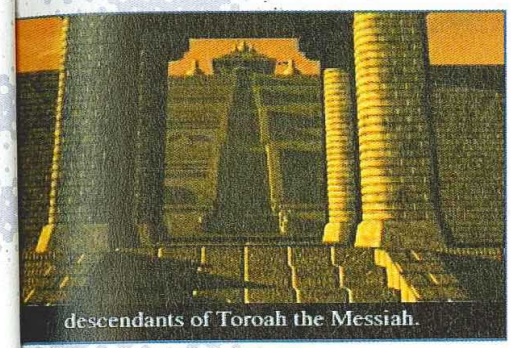
Tips : *Si l'on récompense l'originalité, en parlant de Beast Wars dans votre dissert', vous devriez avoir 18 !*



Anglais

Si vous êtes un vieux de la vieille dans le domaine du jeu, l'anglais n'a plus de secret pour vous. Le véritable problème lors de l'examen c'est que les termes les plus usuels n'apparaissent que rarement. Ainsi «magic point», «sword», «dark mistress», «holy symbol» et autres «scroll and spell» sont curieusement assez peu présents dans les textes de Joyce, Hemingway ou Steinbeck. Sans doute manquaient-ils étrangement de vocabulaire ? Une révélation pour tous les amateurs de littérature anglo-saxonne.

Tips : *Bien qu'intégralement en anglais, Vandal Hearts ne fait pas partie des classiques britanniques.*



Espagnol

Pour être certain d'avoir le niveau en espagnol, il existe un test infaillible recommandé par les meilleurs spécialistes. Prenez le jeu Syndicate Wars, indiquez votre volonté de jouer dans la langue d'Almodovar et commencez une partie... C'est énervant hein ? Les briefings en espagnol, ça n'aide pas à comprendre ? Et puis les menus avec ces phrases bizarres... Ah non, là ce n'était pas «sauvegarder» mais «effacer», c'est pas le même mot... Et puis le jeu est facile... On s'énerve ? Ah oui, à la troisième ligne il était signalé qu'il ne fallait surtout pas abattre ce gars-là ? Vous n'aviez pas compris... hum... essayez plutôt l'allemand alors...

Tips : *Ponctuez toutes vos phrases d'un "ach" viril, si jamais vous préférez l'allemand...*

Mathématiques

Quoi de plus incompatible que les maths et les jeux vidéo ? Si l'on excepte la programmation qui fait appel à de savants calculs, rien ne s'éloigne plus des maths que l'utilisation de jeu vidéo. On ne peut donc raisonnablement pas vous en vouloir de ne pas y arriver, cela devrait susciter l'indulgence voire la clémence du jury qui comprendra bien que cet abîme incommensurable qui sépare les deux disciplines ne peut être comblé, quand bien même vous feriez d'incroyables efforts. Vous pouvez toujours tenter une démonstration de monsieur Domino (voir nos castings), mais l'efficacité n'est pas garantie.

Tips : *Si votre coefficient en maths est élevé et que vous vous savez pertinemment mauvais, priez très fort le dieu de votre choix. Résultat non garanti.*

Economie

Sponsorisé par la Mairie de Paris, Sim City 2000 devrait vous permettre d'en savoir un peu plus sur les financements occultes, les escroqueries diverses et le monde fascinant des taxes et de la fiscalité fantaisiste en général. Une fois que les habitants de votre localité se seront tous enfuis, vous prendrez alors conscience de vos talents de gestionnaire, les compétences professionnelles demandées étant alors inversement proportionnelles au poste occupé dans la hiérarchie. Le 1er arrondissement de Paris serait particulièrement apprécié des adeptes de Sim City 2000.

Tips : *Les plus grands spécialistes préféreront jouer à Caesar Palace qui est bien plus drôle.*

Physique/Chimie

Si tout comme nous vous vous êtes un jour retrouvé derrière un bureau en vous demandant à quoi peuvent bien servir les cours de physique/chimie - question à ranger aux côtés des grandes interrogations existentielles - Alerte Rouge devrait vous aider à y voir plus clair. La physique nucléaire ! N'est-ce pas là une belle illustration du génie humain ? Tous ces tourbillons de couleurs, ces jolies lumières et ces particules flottantes qui brillent dans la nuit. Les armes chimiques devraient quant à elles suffirent à vous faire comprendre combien il peut être utile de manipuler des éprouvettes et parler de mole, de masse, de réactions et de catalyseur.

Tips : *Habillez-vous en kaki le jour de l'épreuve, vous n'en serez que plus inspiré.*

Option musique

La musique easy. Il suffit d'avoir le rythme yo ! Et Parappa va vous donner d'innimitables conseils. N'oubliez pas «check and turn the signal to the left» ! Le tout avec le bon tempo et le tour est joué. La musique c'est trop facile. Hop ! D'une main je passe la grenouille. Néanmoins, passer plus de 36 heures d'affilée sur le jeu la veille de l'exam' pourrait avoir de drôles de répercussions. Ne pas dire «ouif ! ouif !» mais «bonjour monsieur» en entrant dans la salle.

Tips : *Le baggie et le sweat capuche ne sont pas indispensables lors de l'épreuve.*

Et voilà !

Si avec tout ça vous ne décrochez pas votre collante haut la main, c'est à n'y rien comprendre. Nous, on aura tout fait pour vous aider. Il ne vous restera plus qu'à nous envoyer, une fois le bac en poche, une photocopie de votre collante (ainsi que vos coordonnées). Trois heureux titulaires du baccalauréat recevrons un cadeau de félicitations de PlayStation Mag. Envoyez-nous votre courrier à :

"J'ai eu mon bac, si c'est vrai !"
6 bis, rue Fournier, 92110 Clichy.

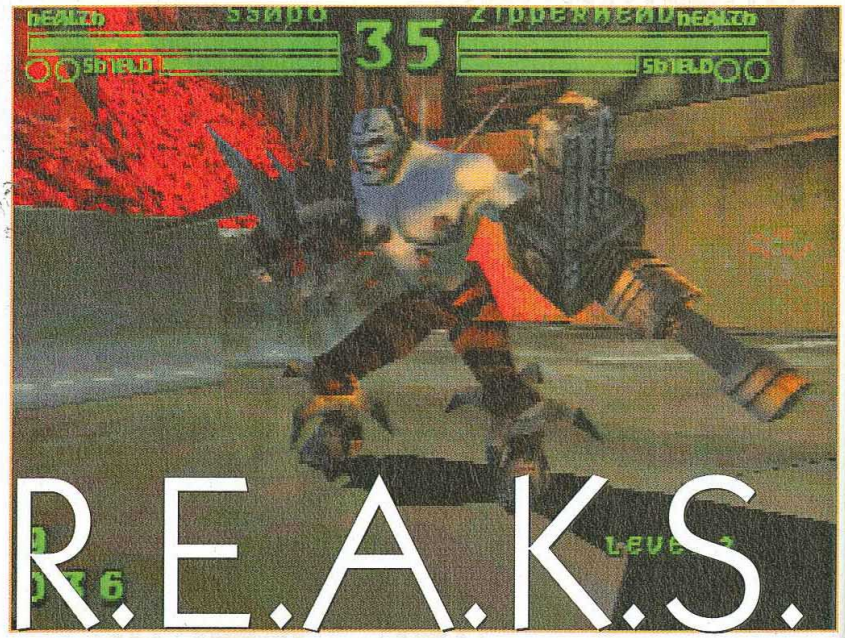
Vos commentaires sur nos judicieux conseils seront aussi les bienvenus. Un bien bel exemple de pédagogie...

Par Jean Santoni

Les talentueux développeurs de Midway bossent actuellement sur Bio F.R.E.A.K.S., un jeu de bastons gore à la sauce cyber punk. Mais doit-on s'en réjouir ?

Bio F.R.E.A.K.S.

Editeur : GT Interactive - Disponibilité en été 98



Petite devinette made in Carambar : à votre avis que signifie Bio F.R.E.A.K.S. ? Réponse : Biological Flying Enhanced Armored Killing Synthoids. Tss ! Facile ! Vous l'aurez compris en déchiffrant cette association de mots bien pompeuse, ce titre développé par l'un des spécialistes américains du navet vidéo-ludique gore vous propose d'incarner huit combattants de chair et de métal (des cyborgs) rompus aux techniques des arts martiaux dont la particularité est d'avoir des lance-roquettes, des lance-grenades ou encore des mitrailleuses lourdes greffées à la place des bras ! Combats techniques en perspective ! Pas de surprise, on retrouvera dans Bio F.R.E.A.K.S. tout ce qui a fait la réputation des titres de Midway à savoir du sang (les amputations sont courantes), des fatalités et une palette de coups particulièrement restreinte. Petite consolation, les arènes étant en 3D, il sera possible, à l'instar d'un Toshinden ou d'un Tobal, de rendre dingue l'adversaire en tournant autour de lui. Sans vouloir jouer les rabats-joie, ce jeu de baston made in U.S.A. devrait logiquement avoir beaucoup de mal à s'imposer face à Dead or Alive qui sortira au même moment.

Avec Bio F.R.E.A.K.S., Midway joue une fois de plus la carte de la violence et du gore. Un genre dont les américains raffolent...

Rush

999 the number of the beast

Alors que FFVIII montre à peine ses premières photos (vous en saurez plus à l'issue de l'E3), Squaresoft annonce d'ores et déjà la date de sortie de l'opus IX : c'est le 9/9/1999 ! C'est pas une blague du tout, on vous assure !

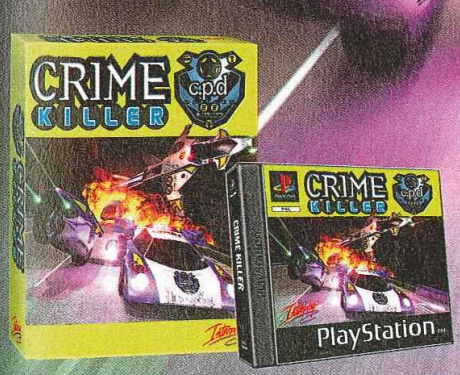
«CRIME KIL
d'animatio
CRIME KILLER
DISTRIBUÉ PAR
Acclaim

CRIME KILLER™

c.p.d OFFICER 88 776453 676000

«CRIME KILLER se distingue par une qualité d'animation tout à fait hors du commun.»
(PLAYSTATION MAGAZINE)

QUAND LA LOI PASSE
LA VITESSE SUPERIEURE !



Concours, Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

PlayStation

©1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine ©1998 Pixelogic Ltd.
Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions.
All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, Æ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc
PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PC CD ROM

Interplay™

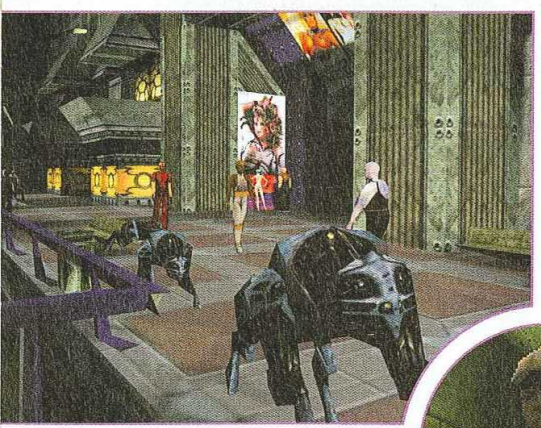
Par Dave Martyniuk

San Francisco Rush

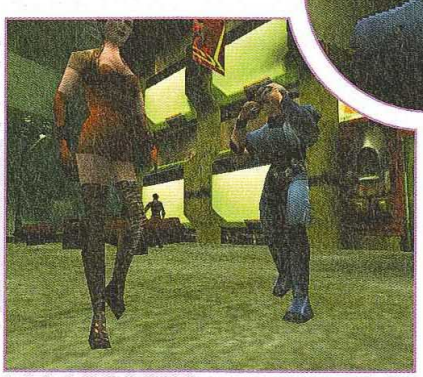
Editeur : Midway - Disponibilité : juillet 98

Après avoir sévi en arcade, le très peu apprécié SF Rush pointe désormais le bout de ses pneus sur PlayStation. Le jeu en vaut-il la chandelle ? Rien n'est moins sûr...

SF Rush est un titre qui laisse perplexe. Sa médiocre réalisation est évidente. Sa qualité on ne peut plus douteuse nous pousse à nous demander pourquoi il est aujourd'hui adapté sur la console de Sony. Mis à part les nombreux modes de jeux sélectionnables, et effectivement assez divertissants (jeu à deux, de nuit, mode accidents réels, interdiction de rouler sous une certaine vitesse, etc.), SF Rush cède de nouveau à ses vieux démons en proposant des graphismes tout sauf transcendants et un plaisir de jeu comment dire... assez relatif. On attend évidemment la version finale avant de se décider à faire passer le jeu en court métrage mais bon, a priori SF Rush est bien parti pour se retrouver à la toute fin du magazine dans un prochain numéro.



Omikron offre une population cosmopolite et diversifiée.



Par Kendy Ty

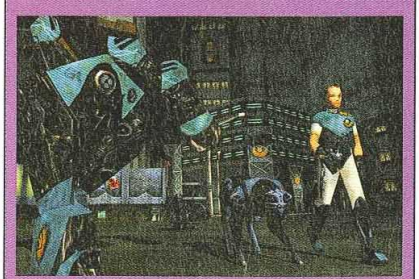
Omikron

Editeur : Eidos - Disponibilité : fin 98

Si on en croit les propos d'Eidos, «Omikron n'est pas un jeu. C'est une nouvelle expérience». Faut-il vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué ?

Imaginez un jeu à l'ambiance cyber dans lequel vous pourrez évoluer en toute liberté, via un univers en 3D à la modélisation complexe et réaliste. Ajoutez à cela quelques petits combats entre amis à la Tekken, et vous obtenez Omikron, un soft ambitieux qu'est en train de nous concocter Eidos. Son originalité réside dans le fait qu'une fois «super décédé», vous pourrez vous réincarner en prenant possession de l'âme du premier venu (priez pour qu'un pigeon ne se pose pas près de vous...) à la façon du film Hidden. Les mouvements des personnages bénéficient de la technique de la motion capture (des experts en art martiaux ayant servis de cobaye) et risquent d'être particulièrement aboutis. Parmi toute la panoplie d'action, vous pourrez conduire des véhicules, parler aux gens, user de divers techno-tromblons... Un jeu aux atouts prometteurs, dont seul l'avenir pourra nous révéler les secrets.

Note : toutes les photos présentées sont issues de la version PC.

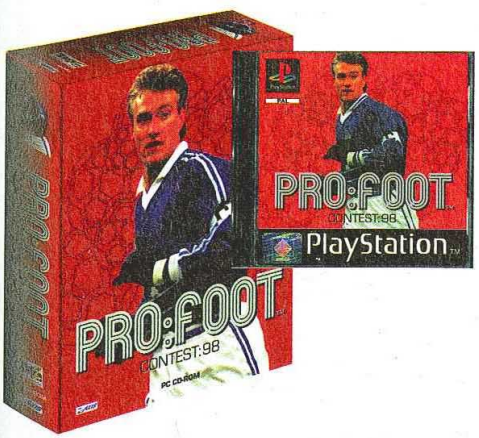


Toute cité se doit de posséder des policiers, c'est pourquoi vous en croiserez sûrement...

PRO:FOOT™
CONTEST:98

"Faites avec les mains
ce que vous avez toujours rêvé de faire
avec les pieds."

Didier Deschamps



Rejoignez-moi pour d'extraordinaires parties de ballon... Avec Pro:Foot, vous allez vivre les vraies émotions des grands joueurs. Pro:Foot, sur PlayStation ou CD-Rom PC, c'est le pied !

Photo : Clarisse Enée

arsenic

Pro:Foot Contest 98 est une marque déposée de Take 2 Interactive. PlayStation et sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment. © Didier Deschamps.

Z-AXIS

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

PlayStation

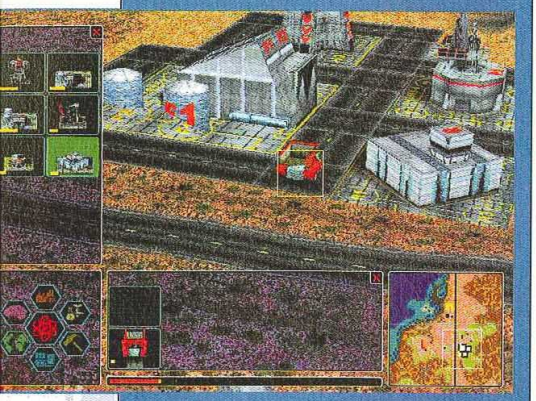
PC CD

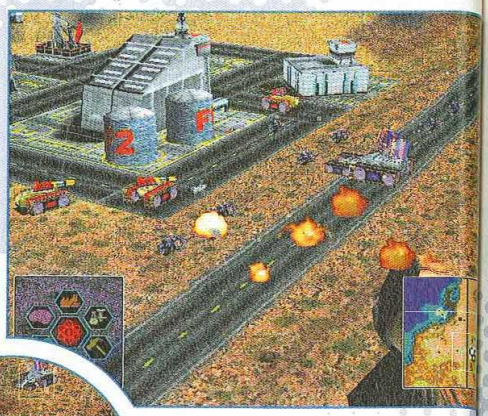
Par Edouard Duchamps

Warzone 2100

Editeur : Eidos - Disponibilité : septembre 98

Un jeu de stratégie en temps réel pour les amoureux d'Alerte Rouge mais cette fois, tout en 3D !





Warzone 2100 vous emmène dans un univers futuriste plutôt sombre puisque la Terre est grise, polluée et en guerre avec elle-même. L'état du jeu n'étant pas encore très avancé, la suite de cette présentation scénaristique serait purement supputative, c'est pourquoi je me permettrai de poursuivre par ces quelques mots : les bleus ont déclaré la guerre aux rouges. Vous êtes, au choix, chef des rouges ou des bleus, et il va falloir faire jouer votre sens tactique pour vous dépêtrer des pièges ennemis. Tout commence par votre arrivée à un bout du terrain où vous devrez construire votre base afin qu'elle puisse à son tour produire des appareils armés qui vous serviront à partir en exploration. Comme dans Alerte Rouge, vous pourrez donner des ordres à vos différentes unités qui possèdent chacune leurs propres capacités. Un jeu de stratégie en temps réel qui fera peut-être la différence grâce à sa réalisation totalement en 3D.

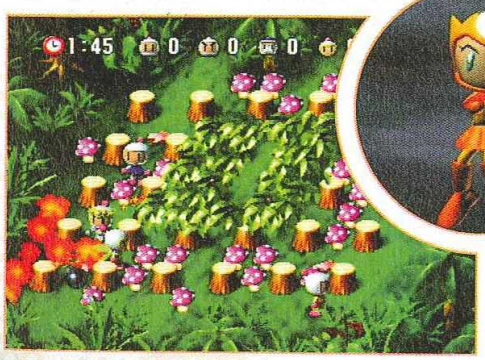
Selon de récentes pla
avec Gran Turismo...
qu'il faut pour que to
pour s'excuser auprès

R
u
s
h

Bomberman

Editeur : Hudson - Disponibilité : juillet 98

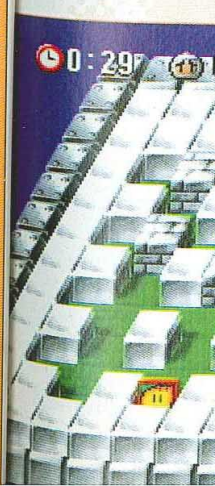
Bomberman est à lui seul une petite institution. Tous ceux qui s'y sont essayés en gardent un souvenir ému, fait de cris de rage, de désappointements et d'éclats de rire. L'originalité de la version PlayStation réside dans son mode de représentation en 3D isométrique. L'innovation n'est pas très remarquable mais elle existe. Du côté des menus et des options, on retrouve tout ce qui a fait le succès de Bomberman dans ses versions 8 et 16 bits : un mode scénario où vous devez affronter plusieurs boss, un jeu à plusieurs (jusqu'à cinq joueurs en même temps) toujours aussi délirant, une dizaine de terrains de jeu, des options en pagaille (vous pouvez même déterminer leur nature et leur nombre en multi-joueurs)... Bref, avec Bomberman World, c'est le changement dans la continuité. La recette fonctionnant toujours à merveille, il n'est pas interdit de se faire plaisir...



Par Dave Martyniuk

World

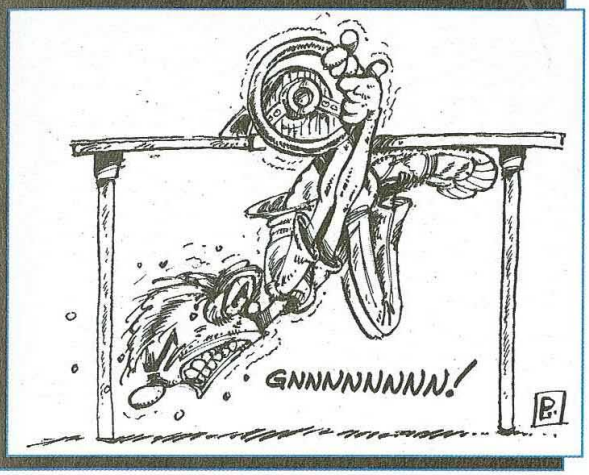
Bomberman est un classique indémodable, et c'est avec bonheur qu'on voit aujourd'hui se profiler à l'horizon la version PlayStation de ce titre mythique.



Ça ne tourne pas

Selon de récentes plaintes, il semblerait que le volant analogique Mad Catz ne fonctionne pas très bien avec Gran Turismo... En tout cas, la société a prévu d'arranger le problème pour les U.S. en envoyant ce qu'il faut pour que tout rentre dans l'ordre, ainsi en compensation un vibrateur sous forme de bracelet pour s'excuser auprès des consommateurs. Pour la France, on ne sait rien...

R U S H



POWER GAMES

3615 POWER GAMES

NOUVEAU

POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 70
OUVERT LUNDI DE 14 H A 19 H
DU MARDI AU SAMEDI 10 H -19 H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU
1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
*offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ACTUA TENNIS	349 F	PRO FOOT CONTEST 98	349 F
ALUNDRA VF	299 F	ROAD RASH 3D	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	329 F	RESIDENT EVIL 2	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	SUPER MOTOCROSS 98	349 F
BOMBERMAN WORLD	329 F	THEME HOSPITAL	299 F
COUPE DU MONDE 98	349 F		
COLIN MC RAY RALLY	349 F		
DIABLO	299 F		
DEATHTRAP DUNGEON	329 F		
DEAD OR ALIVE	349 F		
DREAMS	349 F		
FORSAKEN	329 F		
HEART OF DARKNESS	349 F		
GRAN TURISMO	349 F		
INTERNATIONAL CHAMP.RALLY	349 F		
KOLONOA	299 F		
MOTOR HEAD	349 F		
MEN IN BLACK	349 F		
NEED FOR SPEED 3	329 F		
ONE	349 F		

COUPE DU MONDE 98

199F

299F

PlayStation
HEART OF DARKNESS

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures
conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique
et par correspondance.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

MEN IN BLACK

NBA JAM EXTREME	99 F	PROJECT X2	149 F	CRASH BANDICOOT 2	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	SPIDER	149 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	199 F
SLAM AND JAM 96	99 F	BUST A MOVE 2	149 F	ACE COMBAT 2	249 F
STRIKER 96	99 F	JET RIDER	149 F	FORMULA ONE 97	249 F
FIFA SOCCER 96	99 F	NEED FOR SPEED 2	149 F	G POLICE	249 F
TOTAL ECLYPSE	89 F	NBA LIVE 97	199 F	X MEN	249 F
FORMULA ONE 96	99 F	RESIDENT EVIL	199 F	BUSHIDO BLADE	249 F
AIR COMBAT	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F	CROC	249 F
VIEW POINT	99 F	WING COMMANDER 4	199 F	BLOODY ROAR	249 F
PHILOSOMA	99 F	SYNDICATE WARS	199 F	DUKE NUQUEM	249 F
FADE TO BLACK	99 F	MDK	199 F	COLONY WARS	249 F
COMMAND & CONQUER	99 F	FIGHTING FORCE	199 F	NUCLEAR STRIKE	249 F
FIFA SOCCER 97	99 F	ABE ODYSSEY	199 F	TOCA TOURING CAR	249 F
NBA IN THE ZONE	89 F	JP2 : LE MONDE PERDU	199 F	MOTO RACER	249 F
RAYMAN	99 F	DYNASTY WARRIORS	199 F	CASTLEVANIA X	249 F
PORSCHE CHALLENGE	129 F	WARCRAFT 2	199 F	FINAL FANTASY 7	249 F
CRASH BANDICOOT	129 F	A4 EVOLUTIUON GLOBAL	199 F	COOLBARDERS 2	249 F
RELOADED	149 F	RAPID RACER	199 F	CHILL	249 F
COOLBOARDERS	149 F	V RALLY	199 F	ROCK'N ROLL RACING 2	249 F
STREET RACER	149 F	TOMB RAIDER 2	199 F	MARVEL SUPER HEROES	249 F
LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	EXHUMED	199 F	MONSTER TRUCK	249 F
TOTAL NBA 97	149 F	WARHAMMER	199 F	THEME HOSPITAL	269 F
ALIEN TRILOGY	149 F	SUIKODEN	199 F	SNOWRACER 98	269 F
LEGACY OF KAIN	149 F	PARAPPA THE RAPPER	199 F	DIABLO	269 F
ISS PRO	149 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	DEATHTRAP DUNGEON	269 F
TOMB RAIDER	149 F	ALERTE ROUGE	199 F	NEED FOR SPEED 3	299 F
STAR GLADIATOR	149 F	STREET FIGHTER EX	199 F	FIFA SOCCER 98	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

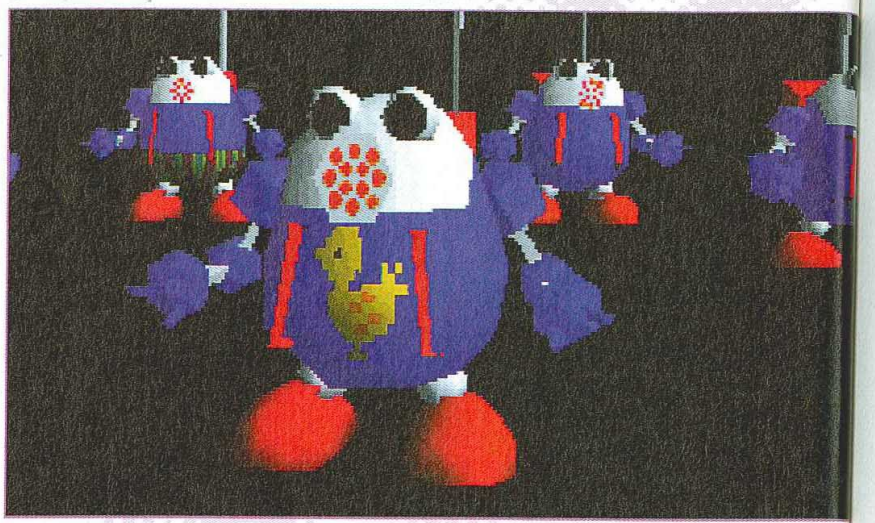
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Dave Martyniuk

Pet in TV

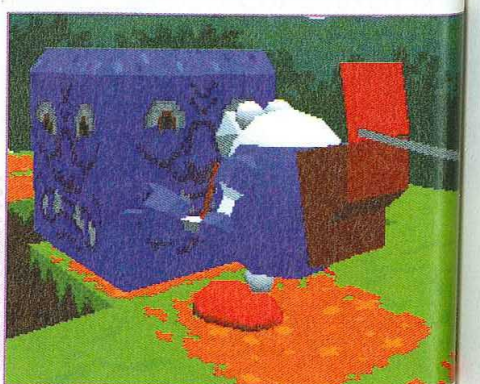
Editeur : Sony C.E. - Disponible en juillet 98

Le tamagotchi passé de mode ? Mmmh... Peut-être. En tous cas, Pet in TV reprend le concept de l'animal virtuel en vous invitant à dresser une espèce de petit robot.



Un Tamagotchi sur PlayStation

Pet in TV (comprendre "petit animal mignon dans ma télé") est un titre étrange. Vous y influencez un petit robot - j'ai bien dit influencer, pas diriger - qui évolue en tentant de résoudre différentes énigmes. Vous allez lui apprendre à manger, à franchir les obstacles... En cours de chemin, vous récupérez des objets plus ou moins utiles (pour changer de tenue, pour modifier la musique de fond etc.), vous faites des rencontres... Vous êtes au final autant spectateur qu'acteur car votre Pet (le robot) agit la plupart du temps selon son bon vouloir. Le résultat s'avère parfois frustrant car il fait de temps en temps un peu n'importe quoi, poussant ce qui doit être actionné, reniflant ce qui doit être poussé... Il adopte un comportement un peu fantaisiste mais dans le fond c'est à vous de l'éduquer comme il faut. Vous êtes le seul responsable d'une mauvaise éducation. Ne prodiguez vos caresses que lorsque votre animal a fait quelque chose de bien... Il faudra être un minimum pédagogue pour faire de votre Pet un animal docile et bien éduqué. Bien que la mode du Tamagotchi soit passée (ce qui nous réjouit tous) Pet in TV devrait permettre à tous ceux qui se sentent seuls d'avoir un nouvel ami. En plus, il n'est pas bavard et ne risque pas - vu sa tête - de vous piquer votre nana. Bref, voilà un titre comme on les aime mais qui se destine avant tout aux puéricultrices en herbe.



JEREM
SU
CR

• Sponsorisé par
Champion du mo
SuperCross.

• 7 circuits en 3D.
créer jusqu'à 30
un éditeur de cir

• 3 modes de jeu :
Championship, Fa

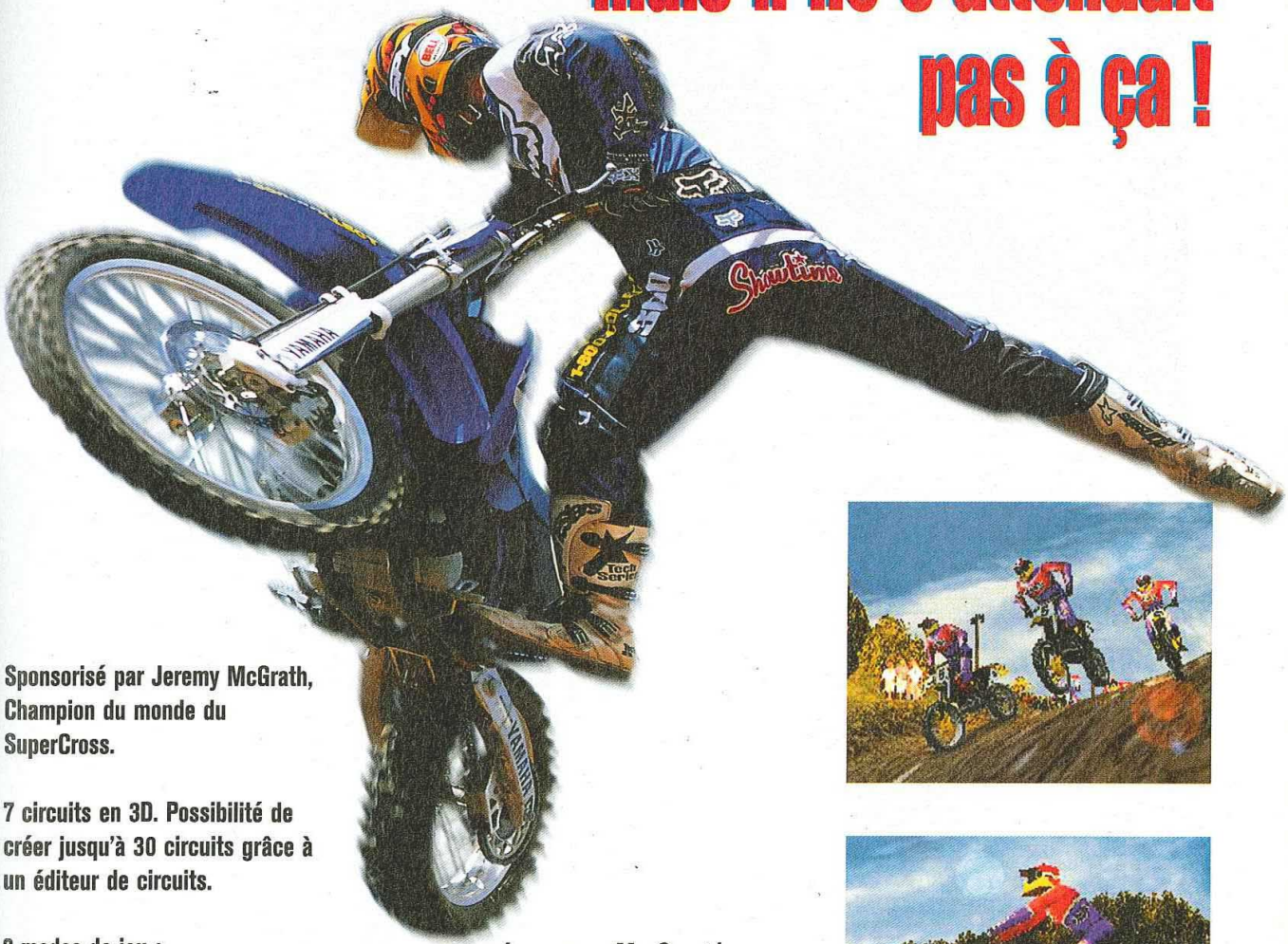
• Mode 2 joueurs s

PlayStation ™

Supercross '98 is a registere
trademarks are trademarks

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 98™

On lui avait proposé une partie de jambes en l'air, mais il ne s'attendait pas à ça !



- Sponsorisé par Jeremy McGrath, Champion du monde du SuperCross.
- 7 circuits en 3D. Possibilité de créer jusqu'à 30 circuits grâce à un éditeur de circuits.
- 3 modes de jeu : Championship, Fantôme, Practice.
- Mode 2 joueurs sur écran splitté.

Jeremy McGrath
Champion du monde de SuperCross

H9/ATOUES/

PlayStation™

Concours Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim®

Supercross '98 is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ™® and© 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

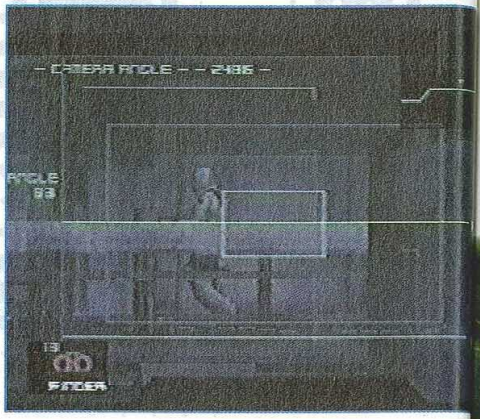
Par Edouard Duchamps

E3 c'est quoi ?

Disponibilité : au prochain numéro !

Lorsque vous lirez ces lignes la plupart des acteurs du marché du jeu vidéo seront allés à Atlanta aux Etats-Unis, PlayStation Magazine vous explique pourquoi cet E3 est un grand événement.

L'E3 le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo

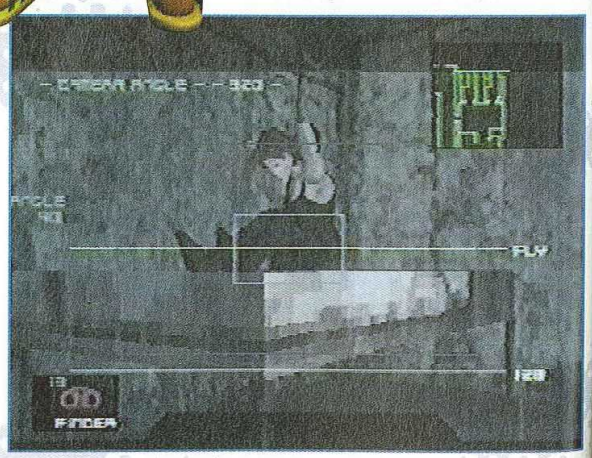


E3 (prononcez E-cube, ou Electronic Entertainment Expo) kezako ? Tout simplement un salon consacré exclusivement aux jeux vidéo et aux nouvelles technologies du loisir. Considéré comme le Festival de Cannes du jeu vidéo, ce salon, qui cette année encore se déroule à Atlanta aux Etats-Unis, permet aux éditeurs de présenter leurs produits et projets qui atterriront sur les rayons des magasins dans les mois qui suivent. Et généralement, c'est une mine incroyable d'informations pour la presse, cette grande famille dont nous faisons partie.

L'usine à rêves

C'est à l'E3 de 1997 que nous avons découvert des bijoux comme Crash Bandicoot 2, Metal Gear Solid ou encore Tomb Raider II. C'est aussi pendant l'E3 que les constructeurs font part de leurs intentions, qu'ils présentent leurs nouvelles machines, bref, qu'ils font l'avenir du jeu vidéo. Et cette année, entre le 27 et le 30 mai, nous, chanceux journalistes de PlayStation Magazine, feront la chasse aux scoops pour vous. Vous aurez donc toutes les grandes nouveautés de Noël dans le prochain numéro de cet été ! Patience...

Final Fantasy VIII pourrait aussi être un des temps forts de ce salon.

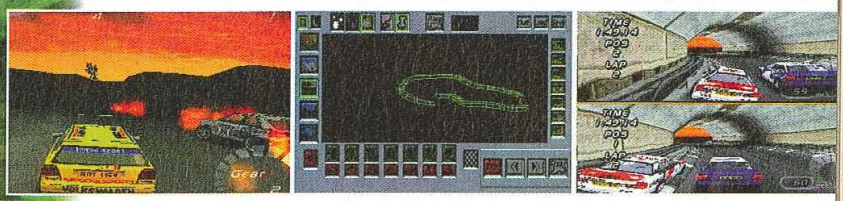


Metal Gear sera présenté lors de ce salon. Un événement majeur !

CAUTIONNÉ PAR LE DOUBLE CHAMPION DU MONDE 1996 ET 1997 TOMMI MÄKINEN

International Rally Championship

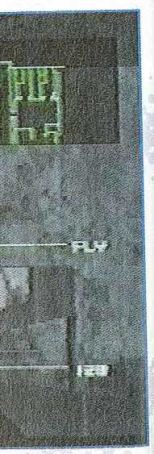
jeu compatible avec la nouvelle manette vibrante



EDITEUR DE CIRCUITS 3D INCLUS

130 COURSES
MODE 2 JOUEURS

es temps forts de ce salon.



L'ESPRIT DE COMPÉTITION

Europress est une marque commerciale déposée de Europress Software Limited. ©1998 . Tous droits réservés. «PlayStation» et «PlayStation», marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

sport-auto

EUROSPORT FRANCE

RALLYE JEUNES FFSA

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,27F/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

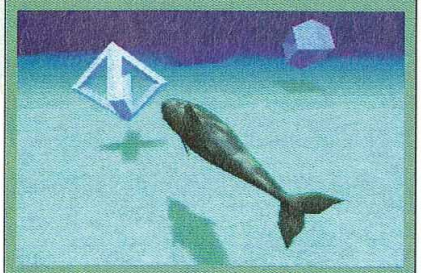
Europress

Par Dave Martyniuk

Soucieux de vous faire partager les expériences ludiques les plus étranges et les plus décalées, Sony présente un jeu tendance psychédélique avant tout réservé aux mélomanes. Explications.

Depth

Editeur : SONY C.E. - Disponibilité en septembre 98



Avertissement : Depth (qui sera peut-être renommé Fluid en France) n'est pas un jeu ! C'est un concept, une expérience à tenter qui ne plaira certainement pas à tout le monde. Développé par une équipe appelée Zen - vous allez voir, ce n'est pas pour rien - Depth est un jeu calme, tranquille, où vous vous laissez bercer par ce qui se passe à l'écran. Et ce qui s'y passe, justement, n'est pas commun...

Ivresse des profondeurs

Dans Depth, vous faites évoluer un dauphin. Le monde du silence dans lequel vous vous déplacez vous autorise à pénétrer dans une douzaine d'univers parallèles différents. Lorsque vous évoluez dans l'un d'eux, chacune des quatre touches de base du paddle est associée à un son (un sifflement, un son de batterie, de guitare, etc.). Vous faites varier le rythme et l'intensité de ces sons selon les déplacements que vous ordonnez à votre dauphin. Faites-le se déplacer vers le haut et la mélodie s'accélère, vers le bas, elle ralentit... Vous pouvez bien entendu mélanger plusieurs sons, essayant de coller au mieux au rythme de la musique de base. Et, lorsque vous en aurez assez, vous n'aurez qu'à appuyer sur Start pour revenir à Silent Space, l'univers de base, où les samples que vous venez de créer ont été enregistrés.

Une seule limite : votre imagination

Une fois dans le Groove Editer, vos samples (mélodie associée à chaque instrument) sont en mémoire. Il ne vous reste plus alors qu'à les éditer pour voir ceux qui correspondent le mieux à la mélodie que vous désirez créer. Huit voies peuvent être jouées en même temps et les possibilités de mélodies sont infinies puisque non seulement les sons que vous créez sont aléatoires, mais en plus vous avez la possibilité de mélanger les samples de plusieurs univers différents (il faut aussi noter qu'à chaque sample correspondent une quinzaine de rythmiques différentes). Par exemple, si vous aimez le sample n°1 de l'univers space et que vous voulez l'utiliser pour la musique de l'univers flower rien ne vous en empêche. Les plus patients s'amuseront donc des heures à tenter toutes les expériences possibles tandis que les autres, plus attirés par le côté psyché, pourront à loisir modifier le fond d'écran afin de faire tournoyer plus ou moins rapidement les couleurs, de les faire clignoter, de changer les formes et les mouvements des figures géométriques qui s'y baladent, etc. On s'essaye à une partie de Depth pour se détendre, vider son esprit et penser à autre chose. Ce titre n'a pas de fin en soi et nombreux sont ceux qui risquent de le trouver sans intérêt. Tout est question d'affinités et de caractère...

Rush

Konami en planque

L'éditeur qui n'en finit plus de nous faire baver avec son Metal Gear Solid Snake vient de révéler la présentation prochaine à l'E3 d'un jeu de bastons nommé Kensei Sacred Fist. Avec 20 persos, le jeu était en développement dans le plus grand secret depuis 3 ans.

Rush

Godzilla on-line

Le monstre mythique aura bientôt son jeu sur le Net ! C'est Centropolis Interactive (boîte appartenant aux créateurs de Stargate et Indépendance Day) et Kesmai Corporation (spécialistes de jeux on-line) qui élaboreront l'adaptation du film de Roland Emmerich pour Internet.

PSYGNOSIS

PlayStation

QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route , ce n'est pas souvent qu'on en voit ! Le jeu est excellent. Un très bon produit.

Joypad

90%

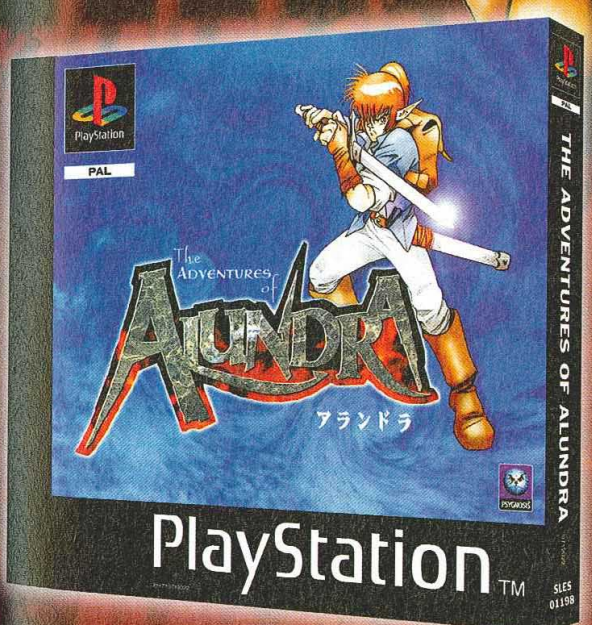
un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.

Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must pour les aventuriers " 32 bitiens ". digne des plus grands jeux du genre, cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare. Ne passez surtout pas à coté !

Playmag



" " et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment. Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Limited. Tous droits réservés. Les tests ont été effectués sur les versions américaine et japonaise d'Alundra, la version française est entièrement traduite.

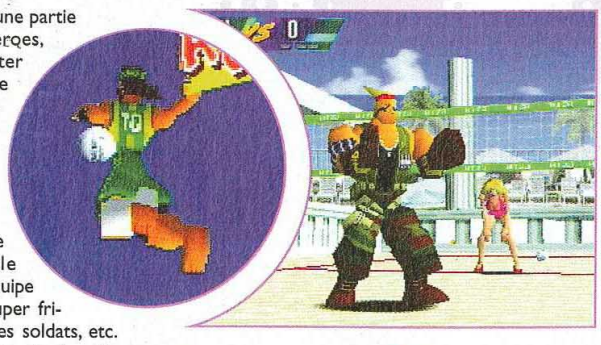
par Dave Martyniuk

Beach Volley Heroes

Les jeux de volley ne sont pas légion. On peut même déclarer qu'ils sont carrément rares. Lorsqu'il s'agit en plus de beach volley et qu'on a droit à des équipes totalement délirantes, on se dit qu'on a affaire à un jeu unique en son genre...

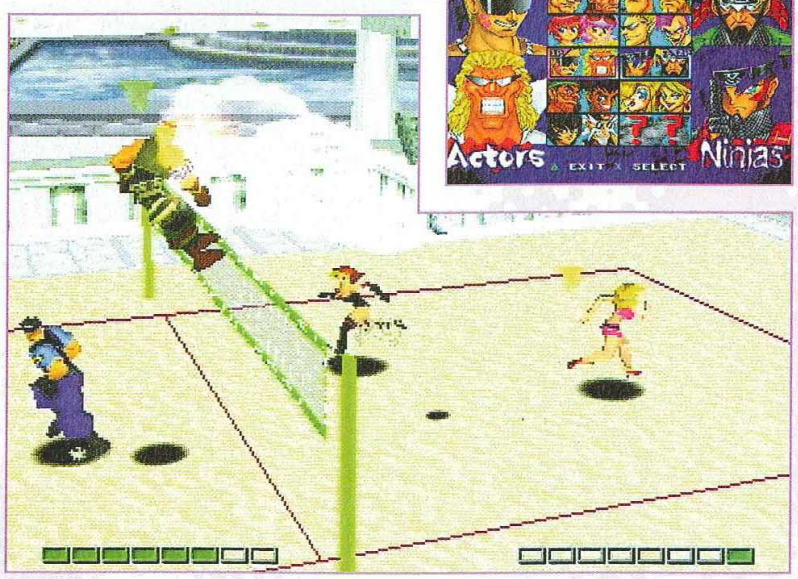
Editeur : Funsoft/American Technos - Disponibilité : septembre 98

Se laisser tenter par une partie de Beach Volley Heroes, c'est se laisser porter par une ambiance sportive délirante où arcade et simulation forment un agréable mix. Les équipes qui vous attendent sont formées de deux personnages, beach volley oblige. Chacune de ces équipes se révèle un peu spéciale puisque vous trouverez l'équipe des ninjas, des acteurs (super frimeurs), des «minettes», des soldats, etc. Une autre cachée (qu'on devine être l'équipe des samouraïs grâce aux ombres chinoises qui apparaissent lorsqu'on la sélectionne) n'attend que votre immense talent pour être débloquée. Mais si tous ces personnages délirants sont présents, ce n'est pas seulement pour nous proposer un jeu original et amusant mais aussi parce que chacun d'entres eux possède quelques caractéristiques différentes.



Les coups spéciaux puissants mais limités

Une barre de pouvoir s'accumule au fur et à mesure de votre avancée dans une partie. Lorsqu'elle est remplie, vous avez la possibilité de smasher la balle avec une puissance décuplée. Selon les équipes, le coup spécial change, et on ne se lasse pas de toutes les essayer pour voir de quoi elles sont capables (les ninjas se téléportent, l'équipe kung-fu nous fait profiter d'un petit spectacle pyrotechnique, etc.). Très directif, BVH fait sur le terrain la moitié du travail pour vous : il rattrape quasi-systématiquement la balle (vous pouvez toutefois la rattraper avec un good ou bad timing), les personnages se placent automatiquement sur le terrain... On sent que la jouabilité a été pensée de façon à satisfaire le plus grand nombre et à ne pas rebuter les débutants. Le pari semble réussi puisque BVH s'avère très agréable à tous les niveaux. On le regarde avec plaisir (les persos sont amusants et assez bien modélisés en 3D), on enchaîne les parties sans s'ennuyer, on peut y jouer seul ou à deux, évidemment... Sans confiner au génie, on peut estimer que BVH remplit son contrat ludique avec brio. A surveiller.



VENTE P
PA
128, b
75011 PARI
Tél : 01 4
Tél : 01 4
Lundi :
Mardi au Sa
Le
Cons
Acce
ACTUA SOCCER CLUB ED
+ PAD PROGRAMMABLE
ACE COMBAT 2
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER 98
AGENT AMSTRONG
AIR RACE
ALERTE ROUGE
ALUNDRA
AMORED CORE
AYRTON SENNA KART 2
BATMAN ET ROBIN
BEAST WARS
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 3
CAESAR PALACE
CARDINAL SYN
CASTLE VANIA
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
CLOCK TOWER
COURIER CRISIS
CRASH BANDICOOT 2
CROC
DARK OMER (WARHAMMER 2)
DEAD BALL ZONE
DEAST WARS
DEATH TRAP DUNGEON
DEVIL DECEPTION
DIABLO
DIE HARD TRILOGY
+ TURBO GUN
DISCWORLD 2
DRAGON BALL
FINAL BOUT
BON DE COM
CONSOLES
Frais de Port*(jeux : 25 F - console
Chronopost : 65 F (paiement hors
TOTA
* CEE, DOM-TOM : cartou
Mode de paiement :
❒ Chèque postaux
❒ Carte Bancaire N°
Les chèques doivent
TOUTES LES COMMANDE
Prix valables, sauf erreur d'i

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :
10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

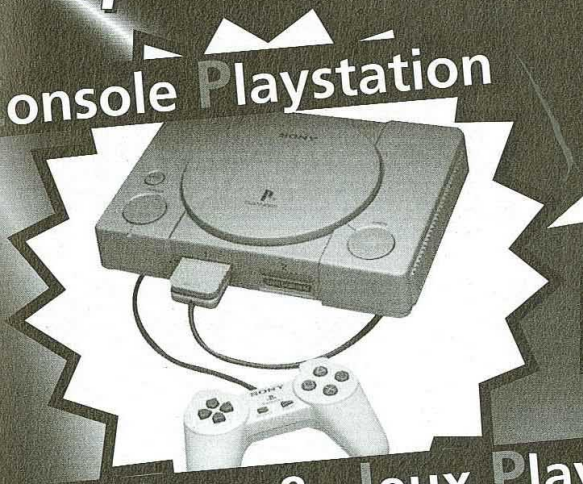
DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :
9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation



PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ MEMORY CARD
1090 F

• SOURIS	169,00	• MEMORY CARD	99,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00	• PRISE PERITEL RGB	99,00
• MANETTE	99,00	• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• MANETTE ASCII	149,00	• GAME BOOSTER	399,00
• RALLONGE MANETTE	89,00	• **MANETTE DUAL SHOCK**	**TEL**

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER CLUB EDITION	
+ PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	299,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BEAST WARS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	249,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	299,00
CHILL	299,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAST WARS	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY	
+ TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	**349,00**
J. MADDEN 98	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	349,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	**349,00**
KURUSHI	**299,00**
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	249,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	**369,00**
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD ONE	**349,00 369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	**299,00**
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
PITFAL 3D	**349,00**
POWER BOAT RACING	349,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**429,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING	249,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE	
+ MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
XENOCRACY	**349,00**
X MEN	299,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND COMQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	**169,00**
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	**169,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPICE WORLD	**149,00**
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	**169,00**
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, nous disposons d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

N° client : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature

(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ NINTENDO 64 ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN

Mode de paiement :

❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash

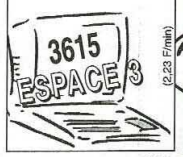
❒ Carte Bancaire N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC Date de validité : ...../..... Signature :

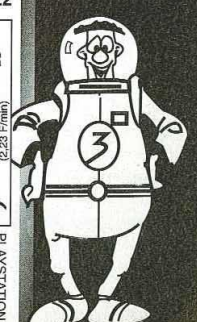
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

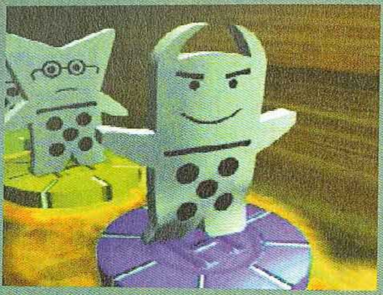
PASSE TES COMMANDES SUR



(2,23 F/min)



PLAYSTATION 06/98



Vous pourrez déclencher certaines magies avec petit effet graphique à la clé.

Par Edouard Duchamps

Domino

Editeur : Virgin - Disponibilité : juillet 98

Si vous avez toujours rêvé d'être un bout de plastique avec des points noirs qui en fait tomber d'autres, voilà votre jeu !

Qu'est-ce qu'un domino sinon un petit être albinos plat et couvert de points noirs ? Rien... en fait un domino c'est un petit objet qui prend tout son intérêt dans un paquet de 50 frères identiques. Et dans le jeu du même nom, Domino vous propose d'incarner un de ces petits trucs humanisé qui devra traverser des niveaux en 3D en résolvant des énigmes, car Domino est un jeu d'action-réflexion avant tout.

Les dominos sont parfois de différentes couleurs pour souligner certains effets.

Les dominos sont éternels...

Vous pourrez choisir votre domino-héros parmi plusieurs personnages, chacun possédant des caractéristiques particulières. Dans le jeu, vous serez généralement bloqué par des obstacles, et il faudra donc déplacer vos pièces grâce à votre don d'observation de l'espace mais surtout grâce aux dominos que vous devrez placer en cascade pour provoquer des réactions intéressantes. Un jeu étrange à voir... et encore plus étonnant à essayer.

C'est votre petit personnage qui doit pousser le premier domino pour provoquer une cascade.

Un jeu de réflexion étonnant et original

Rush

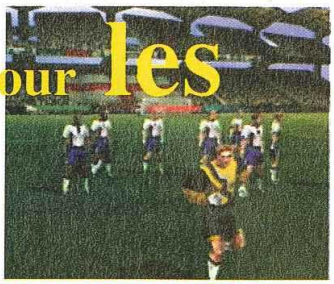
Barbie pour rire

On pensait que tout le monde s'en douterait, mais ce ne fut pas le cas. Devant le nombre de courriers et d'appels téléphoniques interrogatifs, nous nous sommes dit qu'il serait mieux d'être explicites. Barbie dans Tekken 3 ? Paru dans notre numéro d'avril, notre casting qui vous présentait le mystérieux accord entre Mattel et Namco était, les plus futés s'en seront doutés, un poisson, une blague comme le veut la tradition. On vous le dit donc bien haut : Barbie n'apparaîtra pas dans Tekken 3, Mattel et Namco travaillant respectivement de leur côté. Dommage, mais peut-être cette idée inspirera-t-elle Namco pour un éventuel Tekken 4 ?

En avant pour la coupe du monde 98

AllianceGames propose deux regimes

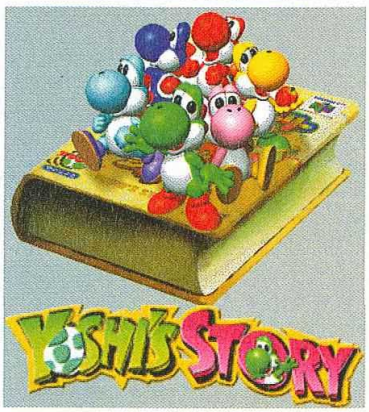
Foot pour les mordus



Et pour les autres

Coupe du monde 98
Playstation.....☎
N64.....☎
Pro Contest 98.....☎

Air soft Gun (grand choix)
Plastique..... à partir de 249F
Metal.....à partir de 549F
Gaz .....à partir de 549F



FIFA 98
Playstation.....329 F
N64.....499 F

NEWS

SALON DE PROVENCE
187 Avenue Phelix Payat 04 90 56 02 23
ISTRES
C.C Geant Casino ☎ 04 42 55 13 58
AIX EN PROVENCE
20 Rue de la Couronne 04 42 27 05 62
MONTBRISON
12 rue des Légouvés ☎ 04 77 58 43 99
CARPENTRAS
192 Avenue G.clemeceau ☎ 04 90 60 03 03
MANOSQUE
Passage du Hussard ☎ 04 92 87 59 77
CAHORS
46 P.de la libération ☎ 05 65 23 86 04
FLERON - BELGIQUE
278/8 Gal. des martyrs ☎ 043 55 31 44
MARTIGNY - SUISSE
Rue du Gr. Vergers 14 ☎ 027 723 35 65
HAGONDANGE
57 rue de la Gare ☎ 03 87 70 11 22

Grossites europeens
Contactez nous 02 37 2121 08

NEW ST QUENTIN
69 rue d'Isle ☎ 03 23 62 23 23
NEW MANOSQUE
Passage du Hussard ☎04 92 87 59 77
NICE
42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
CHARLEVILLE
20 Rue de Mantoue ☎03 24 57 24 99
MARTIGUES
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
NEWMARSEILLE 4
64 Av Montlivet ☎ 04 91 49 02 32
NEW ISTRES
C.C Geant Casino ☎ 04 42 55 13 58
NEW Aix enProvence
20 Rue de la Couronne ☎04 42 27 05 62
BOURGES
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
BERGERAC
22 rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
PONT AUDEMER
10 rue A.Briand ☎ 02 32 57 02 23

CHARTRES
12 Place ds Epars ☎ 02 37 21 21 08
NEW TOULOUSE
3 rue Perigord ☎ 05 62 30 59 51
NEW Villenave D'ornon
4 Place A.Briand ☎ 05 56 87 98 35
MONTPELLIER
C.C Mas Drevon ☎ 04 67 99 66 38
CHATEAUROUX
Galerie.V.hugo ☎ 02 54 07 69 69
TOURS
222 Av. Grammont ☎02 47 64 89 16
BLOIS
48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
NEWMONTBRISON
12 rue des Légouvés ☎04 77 58 43 99
NEW CAHORS
46 P.de la libération ☎ 36 11
NANTES - REZE
Rue jean Jaures ☎ 02 51 11 01 59
ORLEANS
237 rue de bourgogne ☎02 38 77 07 34
NEW SALON de Provence
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51

NEW LAVAL
14 rue du val de mayenne ☎02 43 56 36 32
NEVERS
94 rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 31
VALENCIENNES
84 rue rempart ☎ 03 27 28 21 50
NEWDruay la Buissiere
5 Pas.flanerie ☎ 03 21 62 64 51
ST OMER
37 rue du lycee ☎ 03 21 12 19 78
CERNAY
2 rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
VILLEURBANNE
113 A.France ☎ 04 78 03 19 36
LYON 1
22 rue terme ☎ 04 78 27 02 78
NEW CHALON/SAONE
21 Rue aux fervres ☎03 85 48 75 78
CHAMBERY
41 Rue d'italie ☎ 04 79 85 76 83
CLUSES
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51
NEW HAGONDANGE
13 grande Rue ☎ 03 87 70 11 22

EPINAL
C.C Les 4 Nations ☎03 29 82 95 02
NEW PARIS 10 Eme
75 Bd la vilette ☎ 01 42 40 83 39
AUXERRE
105 rue de Paris ☎03 86 51 11 93
L'ISLE ADAM
6 Bis rue Gué ☎ 01 34 08 10 67
DOMONT
52 Av J.Jaures ☎ 01 39 35 26 95
NEWCARPENTRAS
192 AV G.Clemenceau ☎ 36 11

BELGIQUE

NEW TOURNAI
34 rue de l'Yser ☎ 069 84 45 29
NEW FLERON
278/8 Gal. des martyrs ☎ 043 55 31 44

SUISSE

NEW MARTIGNY
Rue du Gr. Vergers 14 ☎ 027 723 35 65

REVENDEURS EUROPÉENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+ 999 TTC FF / mois
FRANCE : 02 37 21 21 08
Suisse : 027 723 35 65
Belgique :069 84 45 29

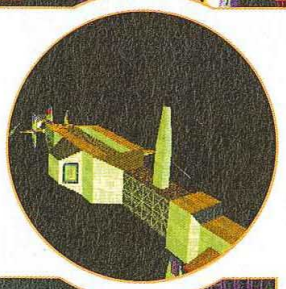
Alliance c'est plus de 40 Magasins
Alliance Games n'est pas une franchise
Tout en etant dans groupe solide vous :
Vous rester independant
Vous avez le retours des invendus
- Vous rester libre de vos prix en magasins
- Vous avez des franco bas : 2000 ht
- Nous formons gratuitement les nouveaux adhérents
- Nous vous apportons des prix trés compétitifs
- Nous imposons aucune contrainte
- Nous offrons un argus des jeux video

Par Edouard Duchamps

Dans l'espace, il y a des machines. Dans l'espace, la guerre est sublime. Et une fois de plus, Psygnosis nous le prouve.

Blast Radius

Editeur : Psygnosis - Disponible en juillet 98

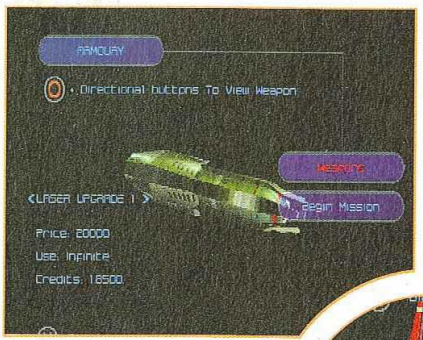


Ce vaisseau a beau être énorme, il n'en reste pas moins vulnérable.

En voyant Blast Radius, on se dit tout de suite «Oh, déjà Colony Wars 2 ?» alors qu'en fait pas du tout. Il est vrai que Psygnosis ne s'est pas embêté et réutilise ici le même moteur graphique qui servait dans le suscité CW, mais les ressemblances s'arrêtent là. Car autant Colony Wars proposait un suivi scénaristique passionnant sur 2 CD, autant Blast Radius est un simple jeu de tirs dans l'espace où les missions s'enchaînent sans beaucoup d'états d'âme.

«Use the analogic, Luke !»

Compatible avec la manette analogique qui lui procure une grande maniabilité, Blast Radius s'annonce comme un jeu de tirs basique avec peu d'armes, des missions très simples, mais une réalisation d'un très haut niveau. Le joueur peut sélectionner son vaisseau parmi les 4 disponibles, et avec l'argent gagné lors des missions on peut augmenter les potentiels d'attaque, de défense, et même acheter quelques nouvelles armes. Un jeu basique mais joli qui nous attend pour cet été.



Des dogfights passionnants.

Malgré la taille imposante du croiseur, le jeu reste parfaitement fluide.

Rush

Licence to play

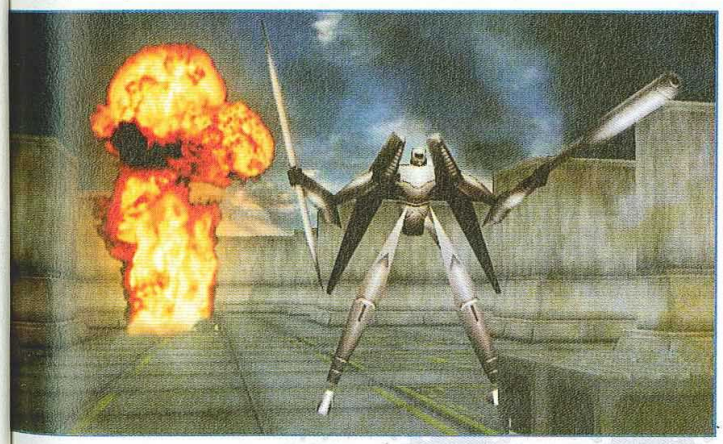
MGM Interactive aurait tort de se priver : la firme présentera à l'E3, 4 jeux pour la PlayStation, issus ou non de licences facilement acquises : Tomorrow Never Dies, War Games, mais aussi Tiny Tank : Up Your Arsenal et Return Fire II.

Shadow Runner

Par Dave Martinquk

Editeur : Ubi Soft/Vertex - Disponibilité : juillet 98

Shadow Runner est un jeu de shoot/action où s'affrontent des robots dans un environnement en 3D temps réel... Dans cet univers guerrier où chaque robot essaie au mieux de démembrer les autres, votre but est de survivre. Trois mondes futuristes différents vous attendent et chacun d'eux est divisé en une quinzaine de niveaux. A chaque stage, vous aurez une mission spécifique à mener à bien : détruire un quartier général, neutraliser un centre de communication, anéantir des dépôts de munitions, etc. Une dizaine d'armes est à votre disposition, et vous devrez les utiliser avec discernement car plus vous avancez dans le jeu plus les ennemis deviennent retors et intelligents. Un jeu qui fait penser à Armored Core, mais qu'on espère moins linéaire et plus intéressant. (Photos tirées de la version PC)



Rush

Total PlayStation

Le meilleur jeu de stratégie temps réel sur PC et en cours d'adaptation sur PlayStation. Il s'agit de Total Annihilation, soft révolutionnaire dans sa catégorie, car tout en 3D, Alerte Rouge et Warcraft 2 étant en 2D. Un jeu qui risque de donner pas mal de boulot à l'équipe chargée de la conversion...

ASTUCES INÉDITES
3615
CHEAT
1,29 F/min

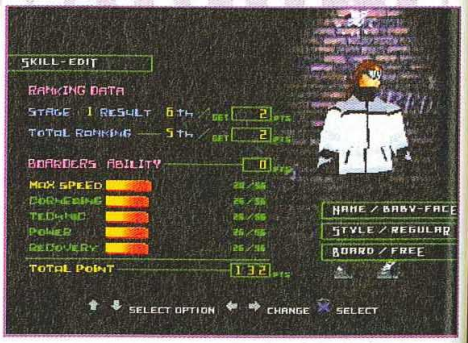
Par Dave Martyniuk

Extreme Snowboarding

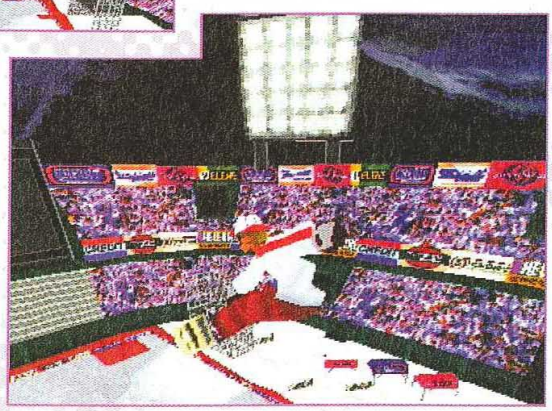
Editeur : Funsoft
Disponibilité : septembre 98

Après la vague de simulations de sport sorties cet hiver, Extreme Snowboarding semble arriver un tout petit peu trop tard. Gros plan sur un titre décalé.

Soyons tout de suite clairs sur un point : Extreme Snowboarding ressemble tellement à Cool Boarders 2 qu'à ce niveau on pourrait presque parler de plagiat. Le rendu graphique est identique, avec le même genre de bugs d'affichage, la jouabilité s'en rapproche (elle n'est d'ailleurs pas très instinctive)... Les habitués du jeu de UEP Systems ne seront pas dépaysés. Les épreuves qui vous attendent sont de plusieurs natures. Sur le half-pipe vous devez exécuter à la suite plusieurs figures, sur le tremplin vous n'en effectuez qu'une mais faites un saut immense, sur la descente vous devez slalomer entre plusieurs portes le plus rapidement possible, en free ride vous découvrez la nature et réalisez un peu tout ce que vous voulez... C'est assez complet et divertissant, surtout qu'un mode deux joueurs, via écran splitté à la verticale, répond également présent. Maintenant, il faut bien avouer que la jouabilité se révèle quelque peu curieuse (il faut préparer ses sauts à l'avance) et on ne place pas toujours les figures qu'on désire avec facilité. Un jeu au potentiel certain qui risque juste d'arriver un peu tard...



Un Cool Boarders 2 bis ? En tout cas ça y ressemble...



Rush

Le retour du shoot

En dehors de Raystorm, le vrai shoot'em up traditionnel est encore mal représenté sur PlayStation. Avec l'adaptation prochaine de Thunder Force V (titre issu de la Saturn de Sega) sur notre console favorite, les choses pourraient bien changer. Prévue pour juillet au Japon, elle sera gratifiée d'un niveau supplémentaire et de nouveaux modes de jeu.

PlayStation
DO
Jeux
DOCK GAM
S'ENGAG
- A VOUS RACHETER CA VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement a par notre argus du jeu vidé
- A VOUS DONNER DES VILÈGES AVEC LA CAR DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHO JEUX D'OCCASION CO NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente p 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAU UN PRIX DOCK GAME
Dock Games traite en direc toutes les grandes marques.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCKID
DEMANDEZ LA AVEC VO PROCHAIN ACHAT**
RESIDENT EV 2
En route pour une nou velle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.
LES COR
PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27
* Selon le stock des maga
Offre valable dans l

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégale V-Rally...

1 casquette **OFFERTE*** au 1000 premiers acheteurs...

***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION + 2 PADS + 1 MEMORY CARD
1090 FRS

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare et on les revend. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».

Nouvelle manette vibrante «DUAL SHOCK» encore plus fort dans les sensations ! **199 FRS**

1 TEE-SHIRT OU 1 CASQUETTE **OFFERTE*** au 4000 premiers acheteurs

***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

JEU DISPONIBLE SUR PLAYSTATION, N64, PC

Sur 3615 AAAGAMES*, vous trouverez les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *MSE, 2,23Frs/mn

OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES

RESIDENT EVIL 2

En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

ABBEVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.21.30.20.95
AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO		Tél : 04.95.21.19.05
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	NOUVEAU	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE/MER *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	NOUVEAU	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	NOUVEAU	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.98.64.29.15
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	NOUVEAU	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON		Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER		Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX		Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PARIS *CENTER*	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES	NOUVEAU	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SETE		Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE		Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

FRIBOURG	NOUVEAU	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
MARTIGNY	NOUVEAU	Tél : 027.723.36.37
MORGES	NOUVEAU	Tél : 021.801.77.88
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55
VEVEY	NOUVEAU	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS		Tél : 024.426.58.00

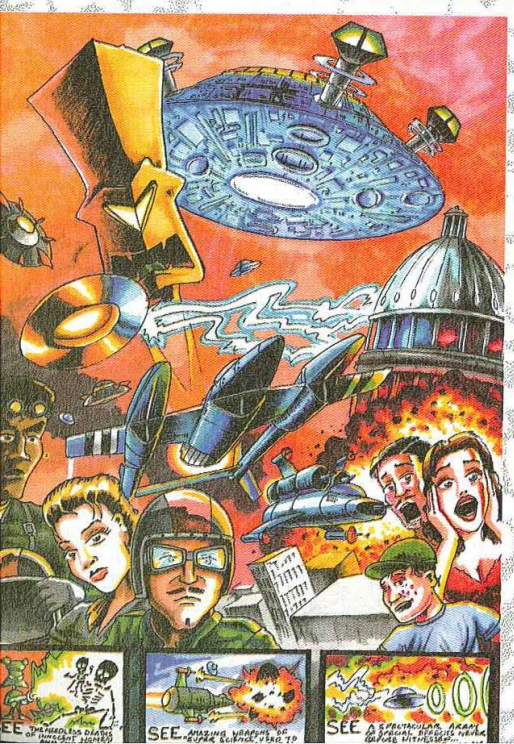
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

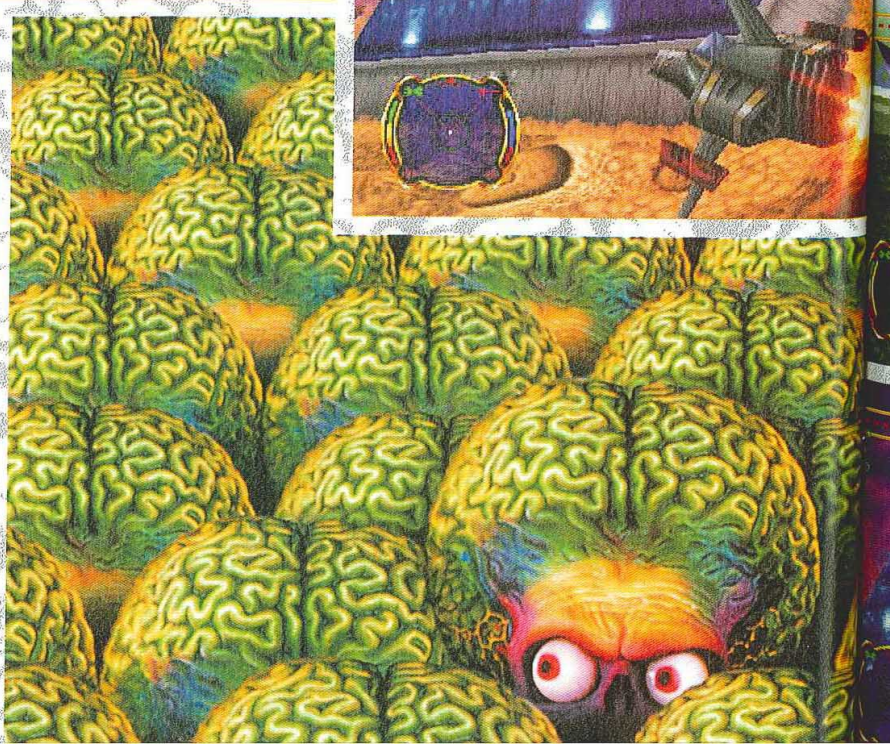
DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

IFANE COMPO 04 72 72 06 11



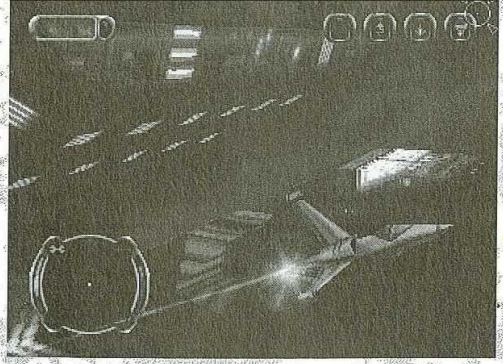


B-MOV
V
EDITEUR

B
L'i

En s
of the Ju
délir
nom
des a
co

Par Benjam



B-MOVIE OU L'INVASION VIENT DE L'ESPACE
EDITEUR : GT INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE EN OCTOBRE 1998

B-Movie

L'invasion vient de l'Espace

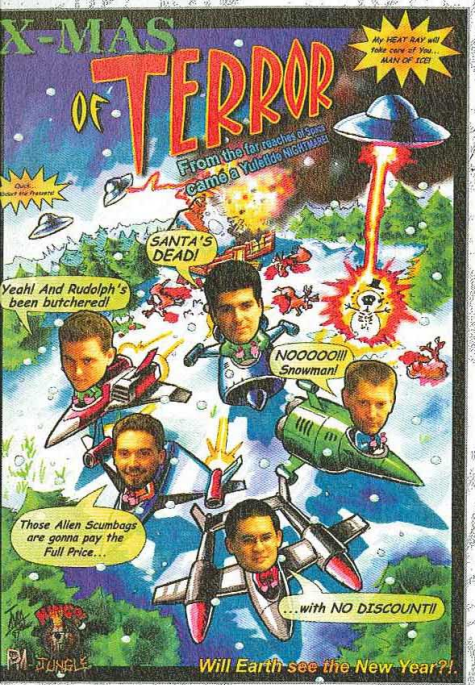
En se pointant chez un développeur appelé King of the Jungle, on ne peut que s'attendre à voir un jeu délirant. De fait, celui qui nous a été présenté se nomme B-Movie et fait référence aux films de SF des années 50. Rassurez-vous, les images sont en couleur et ça pète dans tous les sens. Ed Wood n'aurait peut-être pas fait mieux

Par Benjamin Janssens

B-Movie (prononcez «bi mouvi») ne sera probablement pas le titre que choisira GT Interactive France lors de sa venue parmi nous. Exceptés pour quelques initiés, les termes «B-Movie» ne signifient pas grand-chose dans l'esprit de nombre d'entre nous. Du coup, le titre final risque fort d'être L'Invasion vient de l'Espace ou d'Ailleurs. Vous commencez à saisir ce dont il s'agit ? Oui, B-Movie fait directement référence aux séries B des années 50 ainsi qu'au film, plus récent, du divin Tim Burton, Mars Attacks. L'histoire est simple. Vous incarnez un pilote de chasse à la poursuite de petits hommes verts, gluants et belliqueux. Un shoot'em up en 3D temps réel est par conséquent au programme.

Plan 9 from...

Roswell. Le scénar' s'inspire effectivement de l'incident de Roswell survenu en 1947 au Nouveau Mexique. Ce que le public ignore, c'est que des scientifiques ont analysé les débris de l'ovni afin d'en construire un du même type susceptible d'être piloter par un humain. Pourquoi ? Parce qu'ils sont persuadés que les petits bonshommes verts s'apprêtent à envahir la Terre... Ils ont naturellement raison ! Votre première mission (le jeu en comporte plusieurs dizaines) se déroule ainsi sur notre belle planète, au-dessus des fermes et des églises du Sud-Ouest des Etats-Unis. Plus tard, après avoir progressé dans l'aventure, vous disposerez de vaisseaux différents conçus dans d'autres pays du globe. Car pour chaque mission, vous pouvez en choisir trois, interchangeables chaque fois que vous rejoignez la base. Selon leurs caractéristiques (vitesse, armement, capacité à transporter des passagers, humains et extraterrestres - oui, monsieur !), à vous d'opter pour le véhicule le mieux adapté à la situation.



La B-team au grand complet mise en scène à la sauce B-Movie.

Un Mars et ça repart

Vous l'aurez compris, les missions sont variées. En aucun cas, il ne s'agit de tirer sur tout ce qui bouge. Le niveau qui nous fut montré, si l'on prend cet exemple, consistait à aller inspecter un cratère suspect dans un champ avant de laisser intervenir deux hélicoptères bourrés de militaires et d'ufologues et de les protéger. Cette mission se situe en tout début de partie, alors que les Terriens se doutent que les Martiens sont sur le point d'attaquer. Ils cherchent simplement à savoir quand... «Nous avons créé un jeu qui ressemble à Desert Strike mélangé à Defender», explique Raffael Cecco, chef programmeur. De la recherche, un soupçon de réflexion et beaucoup d'actions. B-Movie avec ses ET en 2D (nous parlons des fantassins, pas de leurs soucoupes volantes qui, elles, sont en 3D) dans un univers en 3D est véritablement d'un concept amusant. Seulement cinq développeurs anglais travaillent actuellement à sa réalisation depuis septembre dernier. Prévue pour cet automne, cette invasion peu commune sur PlayStation n'était terminée qu'à 40 %. C'est la raison pour laquelle la jouabilité n'était pas vraiment au rendez-vous. Mais en cinq mois, King of the Jungle a largement le temps d'améliorer ce soft qui, au final, risque d'en faire marrer plus d'un.

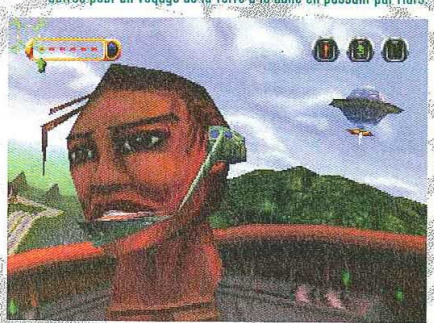
Cette vue interne (dans le cockpit) est un gadget qui permet aussi, dans quelques cas, d'apprécier l'action sous un autre angle.

Les soucoupes volantes modélisées ressemblent comme deux gouttes d'eau aux vaisseaux des films des années 50.

Les B-Men

L'équipe de King of the Jungle n'a pas peur du ridicule, au contraire - et tant mieux. Avec un nom pareil, comment pouvait-il en être autrement ? D'ailleurs, pour la petite histoire, King of the Jungle devait être voici trois ans le titre d'un beat'em up avec pour héros des animaux. Le jeu n'a toujours pas été conçu mais Raffael Cecco et Stephane Koenig, les deux fondateurs de la société, ont décidé d'adopter ce nom.

Dans le jeu, vous incarnez plusieurs pilotes les uns à la suite des autres pour un voyage de la Terre à la Lune en passant par Mars.



©TOUCHSTONE PICTURES
© 1996 ILM

Ed Wood et Tim Burton ont servi d'inspiration

Dans B-Movie, les extraterrestres ont le look des Martiens de Mars Attacks, chef-d'œuvre de la SF contemporaine réalisé par Tim Burton auquel on doit également Ed Wood, film retraçant la vie tumultueuse du metteur en scène le plus nul du vingtième siècle. Les membres de King of the Jungle affirment s'être volontairement inspirés des films d'Ed Wood comme Plan 9 from Outter Space pour concevoir le jeu. Un résultat à l'écran qui dépasse l'entendement.

© PROD

Photo tirée du film culte Plan 9 from Outter Space, un grand moment dans l'histoire du cinéma de SF des années 50.

© TOUCHSTONE PICTURES

Ed Wood incarné à l'écran par Johnny Depp. Un film en noir et blanc à voir et à revoir.

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉ

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETR
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

329 PlayStat

JEUX NE
LE VALUE PACK EST
GRAN TURISMO
RESIDENT EVIL
KLONOA
VIGILANTE 8
SPICE WORLD
LUKY LUKE
ALUNDRA
FORSAKEN
ONE
COLIN MC RAY RA
INTERNATIONAL R
SNOW RACER 98
PITFALL 3D
RIVEN
NEED FOR SPEED
ROAD ROASH 3D
POINT BLANK
FIFA COUPE D
PRO FOOT CONTES
TEKKEN 3
MEMORY CARD OF
PAD ANALOGIQU
MEMORY CARD COU
CABLE RGB
CABLE RGB + FICHE
CABLE LINK
ACTION REPLAY
MAIS AUSSI LE
CRASH BANDICOOT
TEKKEN 2
BUST A MOVE 2
WIPE OUT 2097
TOMB RAIDER
DESTRUCTION DERBY
MICRO MACHINE V3
PORSCHE CHALLENGE
ISS PRO
SOULBLADE

Vous êtes franch
particulier, rejoigne
Nous v
- nos prix
- livrais
- un renouvelle
- Un importa
- Contactez Mr F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT RÉVI
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES

MAXXI GAMES

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

OUVERTURE DE 2 NOUVEAUX POINTS DE VENTE

3 RUE DE L'EGLISE
94300 VINCENNES
TEL: 01 48 08 11 08

6 RUE DE LACOQUILLE
34500 BEZIER

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
M° OBERKAMPF

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL/PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

25 AV. DU GENERAL BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

INTERNATIONAL RALLYE CHAMPION SHIP

JEUX NEUFS PLAYSTATION

LE VALUE PACK EST DE RETOUR AU PRIX DE 1490 FRS

GRAN TURISMO	329 FRS
RESIDENT EVIL 2	329 FRS
KLONOA	299 FRS
VIGILANTE 8	299 FRS
SPICE WORLD	299 FRS
LUKY LUKE	329 FRS
ALUNDRA	329 FRS
FORSAKEN	329 FRS
ONE	299 FRS
COLIN MC RAY RALLY 98	329 FRS
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	329 FRS
SNOW RACER 98	299 FRS
PITFALL 3D	299 FRS
RIVEN	349 FRS
NEED FOR SPEED 3	329 FRS
ROAD ROASH 3D	329 FRS
POINT BLANK	329 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	329 FRS
PRO FOOT CONTEST 98	329 FRS
TEKKEN 3	299 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT SONY	249 FRS
MEMORY CARD COULEUR	99 FRS
CABLE RGB	59 FRS
CABLE RGB + FICHE RCA	79 FRS
CABLE LINK	49 FRS
ACTION REPLAY	199 FRS

MAIS AUSSI LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
BUST A MOVE 2	149 FRS
WIPE OUT 2097	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
ISS PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES	269 FRS
CASTLEVANIA	269 FRS
BUSHIDO BLADE	269 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
G-POLICE	219 FRS
ODDWORLD	219 FRS
TOCA TOURING CAR	219 FRS
MOTO RACER	219 FRS
TOMB RAIDER 2	219 FRS
PANDEMONIUM 2	219 FRS
COLONY WARS	219 FRS
BLOODY ROAR	269 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
ALERT ROUGE	219 FRS
DYNASTI WARRIOR	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
FINAL FANTASY	219 FRS
JERSEY DEVIL	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
BOUCLIERS DE QUETZACOATL	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
CHILL	219 FRS
V-RALLY	219 FRS
FORMULA ONE 97	219 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	219 FRS
TEST DRIVE 4	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
OVERBOARD	219 FRS
RISK	219 FRS
WARCRAFT 2	219 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	219 FRS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	219 FRS
CROC	219 FRS
MDK	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	169 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
DOOM	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	119 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NEED FOR SPEED 2	119 FRS
DESCENT	119 FRS
ALONE IN THE DARK	119 FRS
RETURN FIRE	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
ASSAULT RIGGS	69 FRS
MAGIC CARPET	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ **Ville :** .....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 35F

REGLEMENT : ❒ Chèque bancaire Postal ❒ Mandat

TOTAL :

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Par Jean Santoni

Attack of the Saucer Man

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : février 99

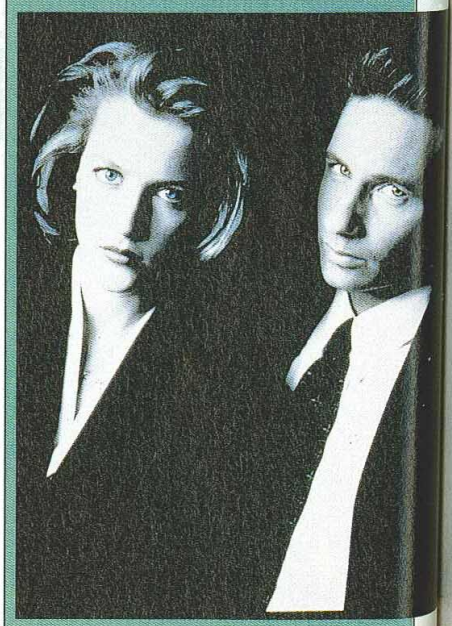
Comme L'Invasion vient de l'Espace, le jeu de GT, ce titre signé Psygnosis joue à fond la carte du délire surréaliste. Un soft qui a le mérite de ne pas se prendre au sérieux.

Mmmm, les grands esprits se rencontrent ! Quand on joue pour la première fois à Attack of the Saucer Man, on ne peut s'empêcher de penser à notre poisson d'avril de l'année dernière ! En effet, pour la première fois de votre vie de joueur vous allez enfin pouvoir vous glisser dans la peau granuleuse et visqueuse d'un Roswell, un vrai comme celui de Jacques Pradel, tout blafard avec des grands bras, des petites pattes et d'énormes yeux vitreux ! A mi-chemin entre l'action et la plate-forme, ce jeu réalisé à la fois en 3D temps réel (pour les décors) et en 2D (pour les protagonistes) proposera pas moins de 28 niveaux immenses prenant pour cadre 6 périodes de l'histoire et une multitude d'armes et de bonus tous plus originaux les uns que les autres. C'est délirant au possible, les attitudes de votre E.T. sont à mourir de rire et le tout est bien sûr agrémenté de bruitages et de musiques super débiles. Une production inattendue et rafraîchissante qui, croisons les doigts, bénéficiera d'un intérêt et d'une jouabilité à la hauteur du savoir-faire de Psygnosis.

X-Files

© 20th Century Fox Home Entertainment / PCF Vidéo

Par Jean Santoni



En attendant la diffusion, sur la petite chaîne qui monte, de la cinquième saison des X-Files (Hiii ! C'est pour le mois de septembre !) et la sortie du jeu dédié à la série, les fans impatients des agents Mulder et Scully pourront toujours se précipiter sur ce dossier 10 intitulé «Emily» disponible à la vente depuis le 5 mai. Deux épisodes totalement inédits donc dans lesquels, Scully, suite à un mystérieux appel téléphonique, fera la connaissance d'un petite fille ressemblant étrangement à sa soeur Melissa qui, rappelez-vous, fut assassinée par Kritchek, le tueur de l'Homme à la cigarette. Au programme de ce dossier particulièrement rythmé : complot, révélations, expériences génétiques et meurtres en cascade. Quand à nous, sachez que nous avons pris rendez-vous avec Gillian Anderson au salon de l'E3 d'Atlanta pour une interview exclusive...

Si vous voulez revoir vos Astuces inedites et vos Solutions completes

Rendez-vous sur 3615 PSMWS

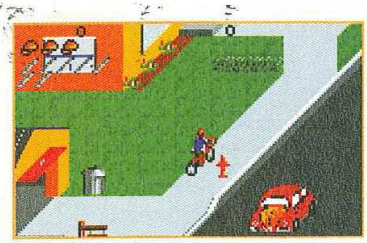
et versez 1,29F / mn !

Par Dave Martyniuk

Atari Greatest Hits 2

Foin de 3D, de textures et de musiques qualité CD. Les racines du jeu vidéo puisent à la source rafraîchissante du pixel grossier, du scrolling saccadé et du bug d'affichage récurrent. Et dire qu'à l'époque on aimait ça...

Editeur : GT Interactive - Disponibilité : fin 98



Midway Arcade Classics 2

Round 1 Atari Games

Les six titres présents sur cette première compilation sont les suivants : Gauntlet, Paperboy, Roadblasters, Crystal Castles, Millipede, Marble Madness. Les plus vieux d'entre vous, et ceux qui, parmi les autres, sont quelque peu érudits connaissent sans doute déjà la plupart de ces jeux. Qui, en effet, est passé à côté de l'inoubliable Gauntlet, ce jeu d'arcade-action vue de haut où vous devez vous frayer un chemin au travers des hordes de fantômes et autres monstres qui infestent les donjons que vous explorez ? Et Paperboy ! Ce petit bonhomme à vélo qui balance ses journaux sur le pas des portes (un classique super kitsch adapté sur des tonnes de machines). Roadblasters, lui, fait dans le jeu de course primaire, tandis que Marble Madness davantage dans le réflexe et la réflexion. Restent enfin Crystal Castles et Millipede qui ont aussi, dans leur genre, quelque peu marqué leur époque. Souvenirs, souvenirs...

Round 2 Midway Games

La section Midway propose également six titres. Blaster vous demande d'affronter des hordes déferlantes d'aliens. Burger Time fait de vous un apprenti cuisinier qui est coursé par de méchantes saucisses. Joust 2 vous voit monter des autruches et donner des coups de piques à vos adversaires... Le programme est ensuite encore plus réjouissant avec Root Beer Tapper où vous devez servir des verres de bière le plus rapidement possible aux clients. Spy Hunter est un jeu de course vu de haut, et Moon Patrol une espèce de Pathfinder avant l'heure. Bref, que du vieux qui plaira évidemment avant tout aux nostalgiques, les autres s'en détournant au profit de productions plus récentes...

RUSH

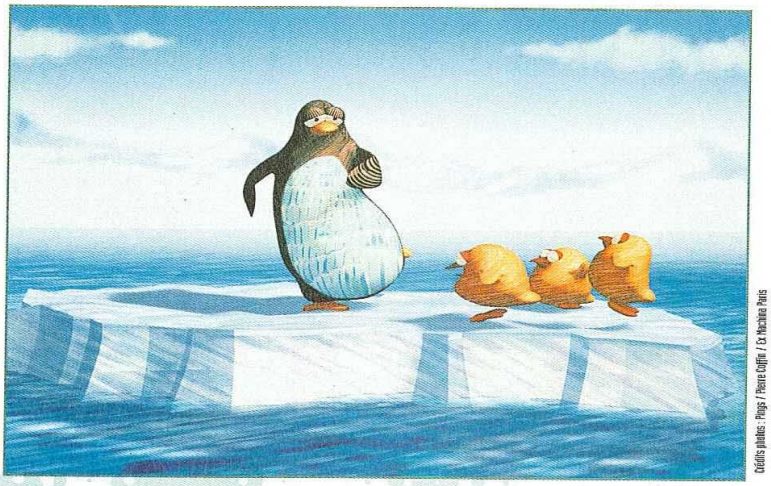
Les autres joueurs

Histoire d'être au courant, sachez que le DVD-Rom est loin d'être un mythe. Nous vous avions déjà annoncé que Psygnosis travaillait sur un jeu exploitant ce format. Les périphériques PC DVD coûtant moins de mille francs, vous savez ainsi à quoi vous attendre pour une éventuelle PlayStation 2 !

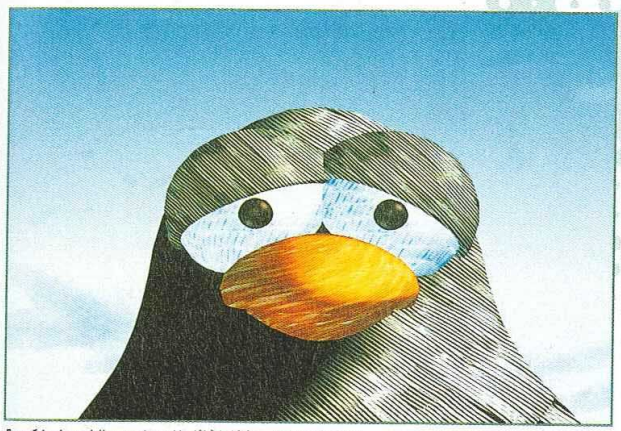
Par Jean-François Morisse

Ex Machina
des pingouins et des jeux vidéo

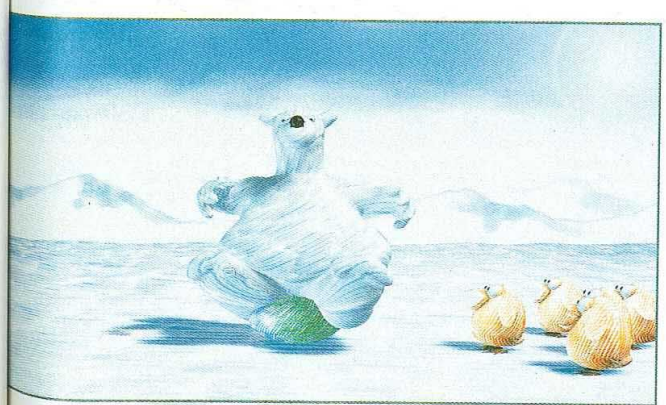
Si vous êtes amateur d'images de synthèse de qualité, le nom d'Ex Machina ne vous est certainement pas inconnu. Acteur majeur dans le domaine de l'imagerie de synthèse, Ex Machina occupe les devants de la scène lors de manifestations telles qu'Imagina. Alors que les jeux vidéo utilisent de plus en plus souvent de telles techniques, Ex Machina fait un premier pas en direction du monde du jeu en réalisant un clip vidéo mettant en scène la très virtuelle Nikki de Pandemonium 2 (Crystal Dynamics). Aucune image ne nous est parvenue à cette heure, mais il suffit de regarder les dernières productions de cette société française pour se convaincre de l'excellence du résultat. Et ce n'est pas la récente série Pings qui nous fera dire le contraire. Ces histoires courtes (une minute et trente secondes !) de pingouins - en fait des Pings, une race à part - sur la banquise valent le coup d'œil, aussi bien pour leur réalisation que pour leur humour farouchement débile. Aucune chaîne de télévision ne diffuse pour le moment cette série, espérons que cela arrivera vite car les Pings sont vraiment tarés, et, nous, on les adore.



Crédits photos : Pings / Pierre Coiffin / Ex Machina Paris



Des séries humoristiques uniques bientôt à la télé... enfin on l'espère !



Genedis RECHERCHE ...

Dans le cadre du renforcement de son équipe commerciale, la société GENEDIS, grossiste en jeux vidéo et multimédia, recherche :

2 TELEVENDEURS JUNIOR EN CDI

MISSION : Promouvoir nos produits auprès de notre réseau de revendeurs. Maintenir et développer la clientèle.

PROFIL : A 20/25 ans, vous êtes un passionné du multimédia. Vous êtes incollable sur l'histoire des jeux vidéo, de Pac Man jusque Tekken 3. Vous maîtrisez parfaitement l'outil informatique, et souhaitez communiquer votre hobby. Venez rejoindre notre équipe commerciale et joignez l'utile à l'agréable. Disponible immédiatement, vous habitez à moins de 30 min. de notre siège. Rémunération motivante (fixe + prime). Poste sédentaire.

Merci d'adresser vos lettre de motivation manuscrite et CV avec photo à GENEDIS SA
9, rue de la Sablière - 92634 GENNEVILLERS CEDEX

Difintel - Micro

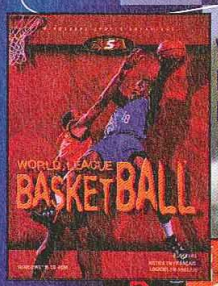
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

ESPACE TÉLÉPHONIE

Un cadeau surprise pour l'achat d'un tatoo Coupe du Monde

Gagne des bons d'achat
en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itineris, SFR ou Bouygues Telecom.
(voir conditions en magasin Difintel)

Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.



World League Basket Ball

Forsaken

NBA Pro 98

Resident Evil 2

Spice World

Game Boy Pocket + 1 jeu de foot inclus

Participe au GRAND JEU CONCOURS* Difintel-Micro

* Jeu gratuit sans obligation d'achat

COMMENT JOUER :

Viens retirer ton bulletin de participation dans ta boutique Difintel-Micro. Une fois complété, remets-le à un vendeur Difintel pour participer au tirage au sort qui aura lieu le 30 juillet 98. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat, les gagnants seront avertis par courrier et leur cadeau leur sera remis dans la boutique Difintel-Micro.
Règlement complet sur simple demande écrite dans ta boutique Difintel.

Des milliers de cadeaux à gagner !!!

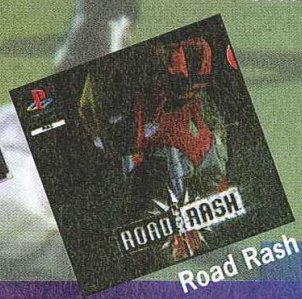
- Sacs Adidas
- Ballons officiels de la Coupe du Monde
- Tee-shirts...

World League Soccer 98

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte de fidélité !

Gran Turismo



Road Rash

Super cross 9

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	Alès	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49	71	Monceau-Les-Mines	71300	29, rue de la R
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 68 49	71	Le Creusot	71200	189, rue du Ma
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45	73	Chambery	73000	5, rue Trésorer
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78	74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraud
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40	73	Aix les Bains	73100	Grand Passage
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67	75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthie
11	Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	05 53 49 02 99	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 66	76	Rouen	76100	129, rue Saint S
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80	77	Chelles	77500	11, rue du Mar
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53	77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Clo
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	61	Alençon	61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11	77	Meaux	77100	3, rue Darnetal
19	Brives	19100	68, bd. Kœnig	05 55 24 47 87	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39	77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Roul
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07	78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mare
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30	78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54	78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Pa
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	67	Haguenau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 68	78	Poissy	78340	79, rue du 11 N
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60	81	Albi	81000	25, rue St Cécile
28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 25 34 27	71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09				

emmdesign

+ DE 110 MAGASINS

CLUB Dif'

PROCHAINEMENT

ouverture de 20 nouveaux magasins Difintel-Micro

Bayeux • Chalons-sur-Saone • Locmine • Pontarlier • Saintes • Brives • Montbeliard • Carcassonne • Lorient • Mourmelon • Cachan • Bourg-La-Reine • Auch • Poitiers • Tours • Castres • GENÈVE : 1 ouverture • ESPAGNE : 3 ouvertures

Liste des magasins 3615 Difintel

Web http://www.difintel-micro.com

Difintel-Micro présente en exclusivité les rendez-vous du CLUB Dif'

...des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

Un prix : Un téléviseur SONY 16/9ème ÉCRAN LARGE Pour regarder les matchs et jouer à ton sport favori !

Pro:Foot

Coupe du Monde 98

JOURNÉE : International Rally Championship

Mercredi 17 Juin 98*

Ubi Soft

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➥ AU PROGRAMME : Viens tester tes performances de "pilote" chez Dif' ! à gagner : porte-clefs, casquettes, et des abonnements à Sport-Auto.

JOURNÉE : Heart of Darkness

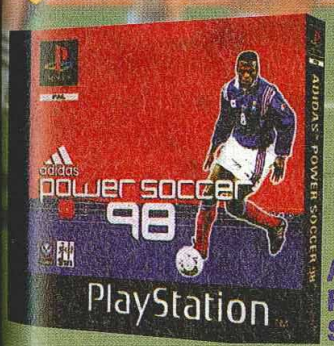
Mercredi 24 Juin 98*

Sortie officielle le 26 juin 98

INFOGRAMES

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➥ AU PROGRAMME : Viens découvrir "Heart of Darkness" en avant-première chez Dif' ! à gagner : tee-shirts, casquettes, porte-clefs... et bien d'autres surprises !



Adidas Power Soccer 98

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement...

71	Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49	81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	Dragulgnan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 28 12 00	94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
77	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93	SUISSE : Rue Gourgas 4, Geneve				022 800 17 27
78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) Geneve				022 310 63 64
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25					
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93					

Par Jean Santoni

Viper qu'on croyait mort et enterré depuis belle lurette refait surface sans crier gare après un peu plus de 2 ans d'absence ! Alors, quoi de neuf au royaume du shoot'em up ?

Viper

Editeur : Ocean - Disponibilité septembre 98

Viper, par certains côtés, rappelle WarHawk, un vieux titre PlayStation.

Viper c'est l'histoire particulièrement originale et imaginative d'un type un peu parano et mégalo sur les bords (vous) qui, convaincu de l'existence d'un immense complot extraterrestre, décide un beau jour de prendre les commandes d'un hélicoptère de combat futuriste pour mettre fin définitivement à cette infiltration insidieuse et sauver l'humanité toute entière ! Ceux qui ne sont pas atteints de la maladie d'Elzheimer se rappelleront certainement des origines de ce titre développé par l'équipe teutonne de Tunnel B1 qui remontent pour ainsi dire presque à celles de la PlayStation puisqu'une version beta avait été présentée au public lors de l'édition 96 du salon de L'E3. Comme quoi ça commence franchement à dater !

C'est dans les meilleurs pots...

Depuis deux ans les choses n'ont pas beaucoup changé, Viper est toujours un shoot'em up entièrement réalisé en 3D. Le jeu, qui reprend la plupart des éléments des grands classiques du genre (Raiden a servi de référence), proposera une dizaine de niveaux comportant tous plusieurs bifurcations, un gameplay hyper varié, pas moins de 48 armes dévastatrices, une interactivité très poussée avec les décors, une multitude de bonus et, à l'instar de One, des effets graphiques particulièrement impressionnants. Enfin, entre chaque niveau, vous aurez la possibilité d'up-grader les performances de votre engin de mort grâce aux points d'expérience que vous aurez gagnés au cours de vos expéditions punitives. Pour le moment, il nous est encore impossible de juger la jouabilité et la bonne tenue du moteur même si du côté d'Ocean on nous assure une action sauvage et sans temps mort. Souhaitons simplement qu'après ces deux longues années, le potentiel ludique et la réalisation soient au moins à la hauteur de One qui reste pour le moment le meilleur jeu du genre sur la machine.

10 niveaux, 48 armes différentes, un moteur 3D performant, tels sont les principaux arguments de Viper.

Frenzy

Par Edouard Duchamps

Editeur : SCI - Disponibilité : juillet 98

Ace Combat au pays des jouets idiots, cela pourrait donner Frenzy !

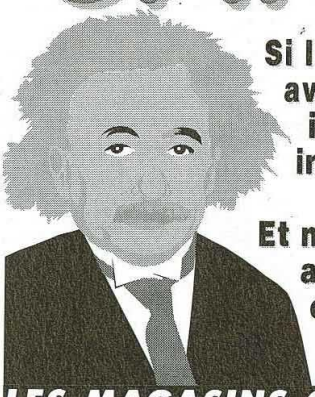
L'énorme cerveau dans son bocal est un boss qu'il faut détruire.

Imaginez un instant qu'un savant fou, laid et peu susceptible à faire peur invente tout un tas de jouets ringards pour conquérir la Terre. Non, vous n'êtes pas face au scénario surpuissant d'un dessin animé Hanna-Barbera ! Vous êtes bel et bien en présence de Frenzy, un jeu de tirs assez orienté enfants, qui vous propose d'incarner un personnage au manque de charisme certain dans son combat contre les vilains jouets. L'avion se manie au paddle analogique et doit traverser divers niveaux rappelant non sans humour (hum...) certains titres de films. Prévu pour le mois de juin, ce petit OVNI dans le milieu du jeu vidéo trouvera-t-il grâce à vos yeux ?

Consol plus

Nice & Cagnes-sur-Mer

GAMES



Si le Grand Albert Einstein avait vécu plus longtemps, il aurait sans doute inventé la Playstation.

Et nous serions devenu alors des spécialistes en physique thermonucléaire

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES

7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice

Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

On rachète CASH CONSOLES & JEUX Paiement en 48 H* *à compter de la date de réception du colis

JEUX PLAYSTATION

NEWS

		toujours disponible	
		GRAN TURISMO	349 F
BOMBERMAN WORLD	299 F	MEN IN BLACK	349 F
VIGILANTE V8	299 F	COLIN MC RAE RALLY	349 F
CIRCUIT BREAKERS	329 F	ALUNDRA	349 F
INTER. RALLY CHAMPIONSHIP	349 F	TOTAL NBA 98	349 F
FIFA COUPE DU MONDE	349 F	ROAD RASH 3D	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER platinium
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOMB RAIDER
TRUE PINBALL
WIPE OUT platinium

149 FRANCS

CHRONICLE OF THE SWORD
DISRUPTOR
DOOM
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LOST WORLD
NBA LIVE 97
STREET RACER
STRIKE POINT
WORMS

199 FRANCS

ACTUA SOCCER 2
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
COOL BOARDERS
LITTLE BIG ADVENTURE
PANDEMONIUM
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOSHINDEN 3
WARCRAFT II

249 FRANCS

CASTLEVANIA
DUKE NUKEM 3D
MARVEL SUPER HEROES
RAPID RACER
TENNIS ARENA
CRASH BANDICOOT 2
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
V.RALLY

Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le

3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE

Frais de port : 0 Francs*

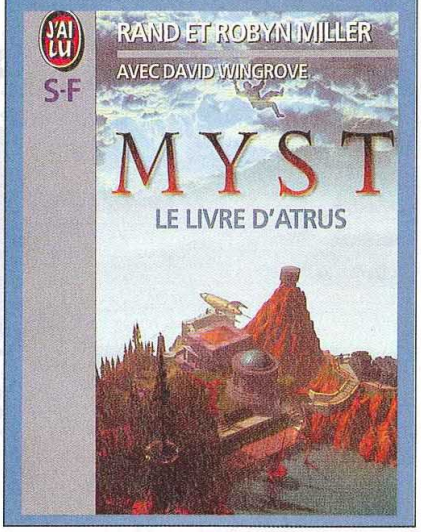
* à partir de 100 Francs d'achat

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès

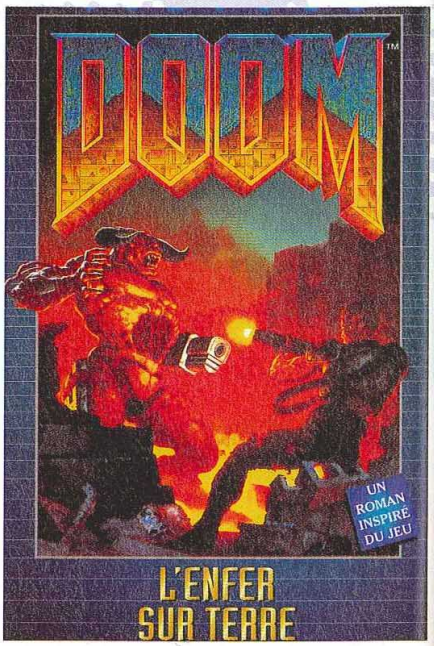
Par Jean-François Morisse

Littérature et jeux vidéo

Après être passés au grand écran (Mortal Kombat, Street Fighter) les jeux vidéo s'essaient à la littérature... de bas étage.



Rand et Robyn Miller sont deux des créateurs du jeu best-seller Myst, ce titre d'aventure et d'énigmes qui précédait en 1991 le récent Riven. Alors que la trame du jeu s'appuyait sur la production de livres magiques, les éditions J'ai Lu, Rand, Robyn et David Wingrove tentent d'expliciter les mystères de Myst à travers un roman qui, bien que loin d'être magique, n'en est pas moins divertissant. On découvre au travers de ces quelques 300 pages les secrets d'Atrus, personnage emblématique et central de cette série si particulière. Ce livre est au roman ce que le jeu était aux productions vidéo-ludiques, un titre très particulier qui séduira avant tout ceux que l'univers de Myst fascine. Toutefois, à côté du roman Doom, Myst fait figure de chef-d'œuvre de la littérature moderne. Les éditions Fleuve Noir nous proposent au prix prohibitif de 42 francs un roman sans saveur, sans surprise, rédigé avec une incroyable absence de talent. Et dire que les auteurs s'y sont mis à deux ! Dafydd ab Hugh et Brad Linaweaver se sont certainement plus évertués à tenter de revendre leur sombre idée d'un roman de Doom qu'à prendre le temps de le régider correctement. Ou alors, ce que ne nous dit pas l'histoire, c'est que les auteurs ont respectivement 7 et 8 ans. Alors tout se pardonne, sinon la vulgarité d'un texte



insipide qui nous fait dire que même le jeu était plus subtile. Un chef-d'œuvre dans son genre.

Les plus attendus

Metal Gear Solid (Konami)

Tekken 3 (Namco)

Spirow (Sony C.E.)

Heart of Darkness (Infogrames)

Les incontournables

Gran Turismo (Sony CEJ)

Resident Evil 2 (Capcom)

Final Fantasy VII (Squaresoft)

Coupe du Monde 98 (EA Sports)

La bande son idéale des aventures de Lara Croft
11 niveaux techno-pop + 1 plage interactive
produit et écrit par Dave Stewart (ex Eurythmics)
interprété par Rhona Mitra

LARA CROFT

come alive
Le 17 juin chez tous les disquaires

XIII BIS RECORDS
website : http://www.ind-cat.com

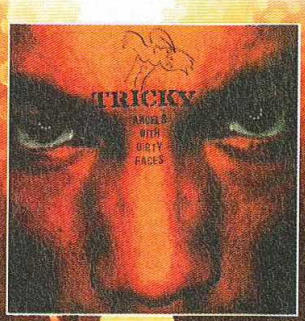
naked

DISTRIBUTION EMI MUSIC FRANCE

Zik

Une belle brochette ce mois-ci encore, 8 disques plus excellents les uns que les autres, dans tous les styles, pour toutes les oreilles. Du très attendu et de la compile bien sentie.

Par Vladimir Sebanaj

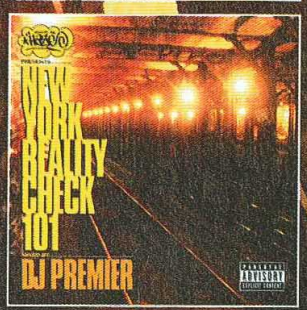


S'il est un disque ce mois-ci qui aura eu le don de nous exciter avant même qu'on mette les oreilles dessus, rien qu'en l'évoquant, c'est bien le nouvel album de **Tricky**. Déjà le quatrième, album, et encore une claque et du renouveau. Tricky ne marche jamais tout à fait dans les traces qu'il a lui-même laissées, ***Angels with dirty faces*** le prouve une fois de plus. Moins sombre que le précédent, fort de 12 titres, ce nouvel album regorge de petits chefs-d'œuvre et de titres formidables. Tricky continue à brouiller les pistes, et son style s'affirme tandis que ses influences deviennent de plus en plus floues. Luxueux, le nouveau Tricky gagne en intérêt après chaque écoute. (Tricky, Angels with dirty faces, Island).

Du groupe de rock ils ont le goût de l'électricité, du hip-hop ils prendront les grosses basses les scratchs et le sample bien gaulé, de la house la capacité de faire danser et entrer en transe des foules extasiées. On rangera l'étiquette big-beat dans un petit placard, pour se contenter d'apprécier et de suer sur cet album excellent des **Lo Fidelity All Stars**, ***How to operate with a blown mind***, un petit bijou de diversité. L'Angleterre et ces messieurs du label Skint n'ont pas fini de nous prendre à revers à tout bout de champ. A peine s'habituera-t-on à un nouveau son qu'ils pousseront le bouchon un peu plus loin. (Lo Fidelity All Stars, How to operate with a blown mind, Skint).

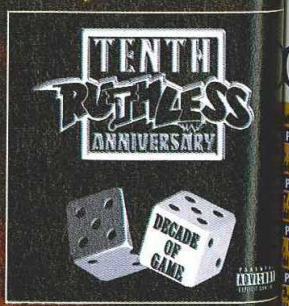
Du Lo-fi toujours, tiens, musique de bricoleurs inventifs, mais issue de notre hexagonale France cette fois, avec le duo Bosco. Sampler en étendard, nos deux gars de Niort ont pillé joyeusement leur vieille collec' de vinyls, un peu de hip-hop par ci, une pincée de zik d'ascenseur bien sentie et du gros classique funky. Joyeux, dansant, rigolard, apte au dancefloor (Everybody on the dance floor, single remixé l'annonçait déjà), cet album vous colle un sourire indécollable. (Bosco, BMG).

Qui a la chance ou le courage de pouvoir traîner dans les soirées hip-hop branchouilles new-yorkaise ? Qui peut convier **Dj Premier** à venir mixer à la maison pour une boum anniversaire ? Nous tous. Avec cette compile top qualité, crème du hip-hop east-side, petit bijou plein de finesse et mixé par le maître DJ Premier himself. ***New-York Reality Check 101***, c'est 18 titres divers et variés, de tout un tas de groupes plus ou moins underground enchaînés avec génie. (DJ Premier, New-York Reality Check 101, Payday/FFRR).

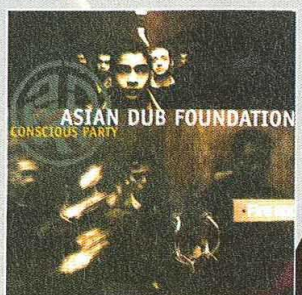


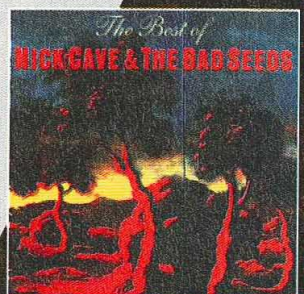
Tiens, restons du côté du rap ricain, avec une autre compile, un double CD, un autre label. **Ruthless** qui fête ses dix ans avec ce ***Ruthless Records Tenth Anniversary Compilation***. Un double CD qui se transforme vite en voyage dans le temps, un retour au rap old-scool, à l'heure où le genre n'a jamais été aussi immobiliste, ça fait du bien. On retrouve quelques gros classiques qu'il fait bon entendre, beaucoup de Eazy-E qui produit d'ailleurs l'ensemble de la compile, un peu de NWA, d'Above the Law ou MC Ren. (Ruthless Records Tenth Anniversary Compilation, Ruthless/Epic).

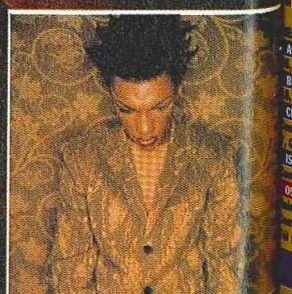
Retour en France, et plus particulièrement sur les pistes House de notre fainéant pays, avec cette compilation CD de **Pepe Bradock** nommé ***Synthese***. Je ne vous saouleral pas avec de quelconques histoires de «scène française», disons juste que Pepe Bradock a déjà traîné ses disques à droite à gauche, sur diverses compilations, dans diverses formations et qu'il est plus habitué du vinyl. Ce CD qui regroupe nombres de ses titres passés est donc une aubaine pour le découvrir, pour découvrir la House de qualité si vous n'en avez jamais croisé. (Pepe Bradock, Synthese, Versatile).



Dans un tout autre genre, ouvrons la porte à la légende Nick Cave. Artiste majeur de ces 15 dernières années, le gars **Nick Cave** sort des albums avec la régularité d'une pendule, sans jamais décevoir, se fait plaisir, va repêcher des ringardes pour les triturer à sa manière et faire chanter des chefs-d'œuvre à ses côtés, expérimente la chanson de genre, joue les fidèles avec ses musiciens, le tout avec toujours autant de génie. Pour mieux s'en rendre compte : cette compilation qui vient de sortir. 16 titres en forme de ***Best of*** (avec the Carny, l'une des 10 meilleures chansons du monde ?) sur un CD, et 9 titres sur un autre pour attirer ceux qui ont déjà tout avec un live charmant et énervé. (Nick Cave, The Best of, Mute/Labels).

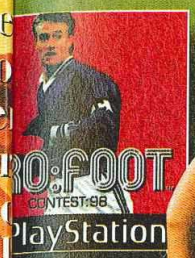






Décidément. En v'la d'la compile. Avec nos petits gars d'**Asian Dub Foundation**, une des formations les plus originales et excitantes du moment. ***Conscious Party***, 14 titres bien sentis, 9 en live enregistrés à Londres (dont l'excellent et vivifiant ***Assassin***) et 5 titres inédits. A noter que cette compile ne sortira qu'en France, tout spécialement pour nous. (Asian Dub Foundation, Conscious Party, Labels).

S FAVORIS DE LA COUPE SONT DÉJÀ CHEZ ULTIMA !

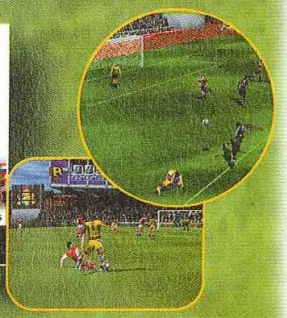


FOOT

BOY POCKET
T + SOCCER

COUPE DU
MONDE 98

ADIDAS POWER SOCCER



WLS

LE PLUS BEAU BUT DE LA COUPE :
SOUTENEZ LA FONDATION "9 DE CŒUR"
POUR LES ENFANTS HANDICAPÉS.

20 F seront reversés par ULTIMA à la fondation de Jean-Pierre Papin sur chaque jeu de football.

NEUF DE CŒUR
NEUF DE CŒUR
NEUF DE CŒUR
NEUF DE CŒUR

ELLES ADRESSES :

BRUNOY : NOUVEL ESPACE RESEAUX

EVILLE • BALARUC • BREST • CHARTRES • OSNY • LENS • LORIENT

ULTIMA

N A TOUT A GAGNER

PUBLIQUE JEUX VIDEO
e - 75011
38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
BELINS
des Gobelins - 75013
07 33 00
PUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
e - 75011
00 94 84
INT-GERMAIN-DES-PRES
-Germain - 75005
54 50 00

ARISIENNE
01 47 91 49 47
e la Marne - 92600
01 69 39 55 82
eur - 91800
NTOISE 01 30 31 25 25
mercial 3 Fontaines
ce - 95000
MOULINEAUX 01 47 36 17 03
mercial «Des 3 Moulins» - 92130
TOISE Nouveau
thande Auchan
mercial de l'Oserale
38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800
ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04
AIX EN PROVENCE 04 42 93 12 12
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000
ANNECY 04 50 51 28 41
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AVIGNON 04 90 16 90 37
54, rue Carreterie - 84000
BALARUC-LE-VIEUX Nouveau
Centre Commercial - 34540
BASTIA 04 95 31 68 70
1, rue de la Miséricorde - 20200
BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000
BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100
CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100
CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poêle perçée - 28000
Tél : 02 37 21 60 50
44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500
GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38
LYON 04 72 74 46 39
32, rue Ney - 69006
METZ 03 87 37 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani - 66330 68

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
ROANNE 04 77 70 03 48
75, rue Maréchal Foch - 42300
RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000
ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400
SAUMUR 02 41 67 22 12
7, rue Beaurepaire - 49400
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000
TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000
VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400
VOIRON 04 76 65 72 55
2, rue Georges Frier - 38500

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOINDEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

A EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP

Après s'être imposé sur PC comme l'une des meilleures simulations du genre, International Rally Championship tente sa chance sur PlayStation. Une reconversion réussie malgré quelques défauts pour un soft qui n'a décidément pas grand-chose à envier à V-Rally. La (bonne) surprise du mois.

ONAL

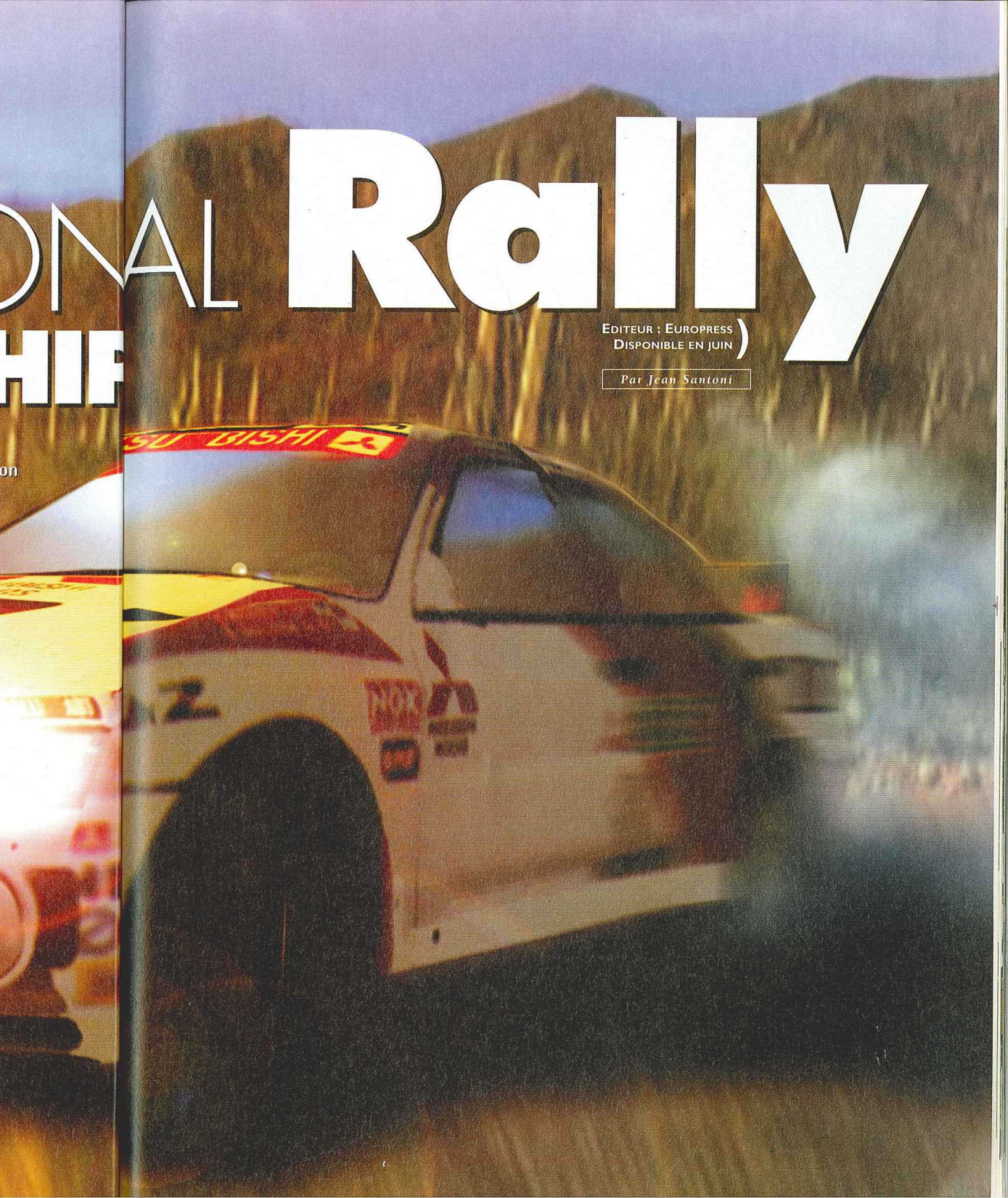
HIP

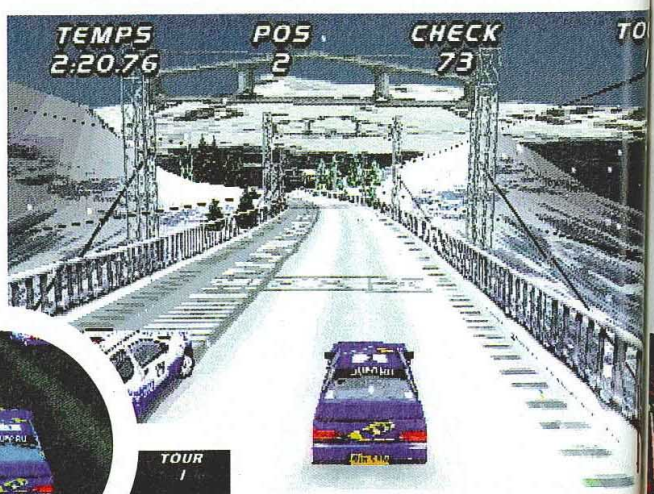
on

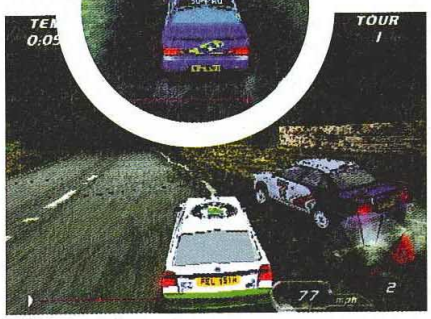
Rally

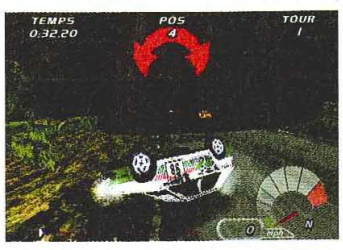
EDITEUR : EUROPRESS
DISPONIBLE EN JUIN)

Par Jean Santoni









La configuration des circuits ita

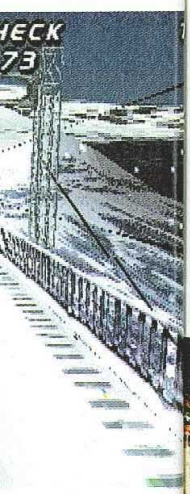
Mine
Inter
prou
déve
issu d
loin d
passé
Certe
veau
moin
concu
prété
chable
de V-
que le
cratio

La gra
réside
cure s
est qua
joueur
nous d
pilotage
découv
prenez
En fait,
à trouv
pect si
vitesse

Sur
ver
acci
et
colli
laiss
à dé

fiche technique INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Genre	Simulation de rallye
Editeur	Europress
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	A gagner
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On fabrique son premier circuit.

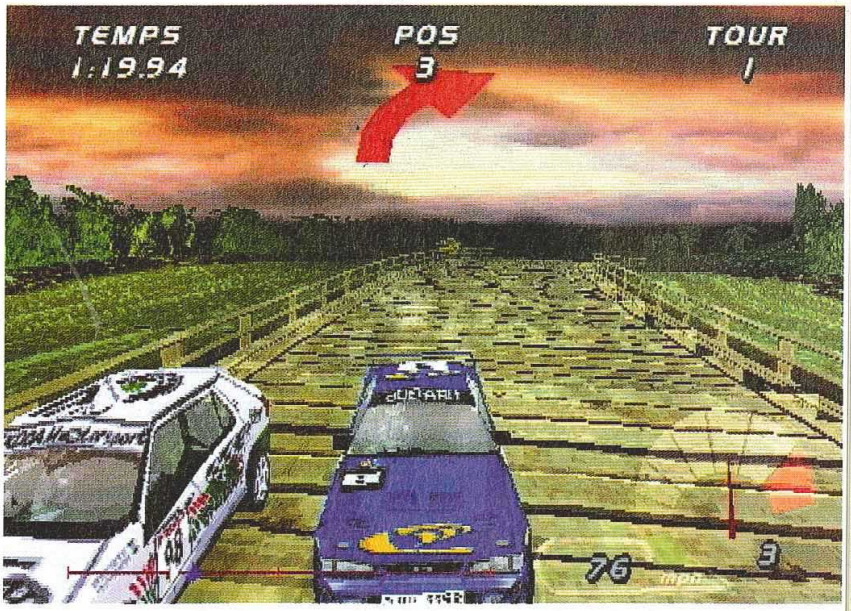


Mine de rien, sans tambour ni trompette, International Rally Championship a réussi une petite prouesse. Effectivement, cette simulation de rallye développée par Europress, un studio britannique issu du monde PC, nous a séduits. Croyez-nous, c'était loin d'être évident, surtout après que la rédaction ait passé des nuits blanches à jouer à Gran Turismo. Certes, vous vous en doutez IRC n'atteint pas le niveau de perfection du chef-d'oeuvre de Sony, néanmoins il dispose d'atouts qui en font un digne concurrent d'un jeu qui était devenu, faute de réels prétendants, une sorte d'institution, un titre intouchable hors de portée. On parle bien évidemment de V-Rally. C'est simple, il s'en est fallu de peu pour que le discret bébé d'Europress accède à la consécration. Explications...

Le bonheur si je veux...

La grande force d'International Rally Championship réside dans son gameplay. Les sensations qu'il procure sont très agréables et surtout la prise en main est quasi-immédiate. Pour être clair, n'importe quel joueur s'éclate dès les premières parties. Voilà qui nous change radicalement du caractère élitiste du pilotage de V-Rally qui admettons-le a quand même découragé nombre de joueurs. Mais ne vous méprenez pas, ce titre n'est pas un bête jeu d'arcade. En fait, les développeurs d'Europress sont parvenus à trouver un compromis idéal entre le fun et l'aspect simulation. Le fun c'est incontestablement la vitesse (en vue intérieure) et surtout la technique

La configuration des circuits italiens et français n'offre que peu d'intérêt.



Un éditeur de circuits simple à utiliser et aux possibilités assez vastes

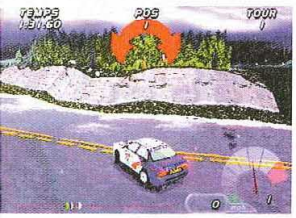
de dérapage qui rappelons-le en rallye incarne le salut du pilote ! Les braquages et les contre-braquages sont ici carrément plus instinctifs et leur réussite moins aléatoire pour ne pas dire moins laborieuse que dans V-Rally ; avec un peu de pratique il est vraiment possible d'adopter des trajectoires au cordeau d'une précision redoutable. Pour le réalisme, on retrouve en plus simplifié quand même, ce qui a fait durant plus d'un an la réputation de ce titre sur PC. Les modèles physiques n'attirent en effet aucune critique et se révèlent pour certains d'entre eux plus sophistiqués que ceux de V-Rally. Ce constat vaut notamment pour les modèles d'adhérence (on sent réellement la voiture raccrocher à la sortie d'un virage en épingle à cheveux), la dynamique des suspensions, la gestion des aspérités de la route et du comportement du moteur dans les forts dénive-

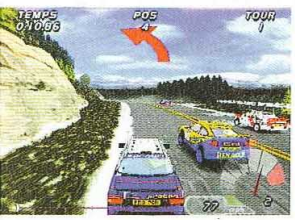
L'éditeur de circuits vous permet de sauvegarder pas moins de 64 circuits sur une memory card et de les intégrer au championnat !

Petit comparatif

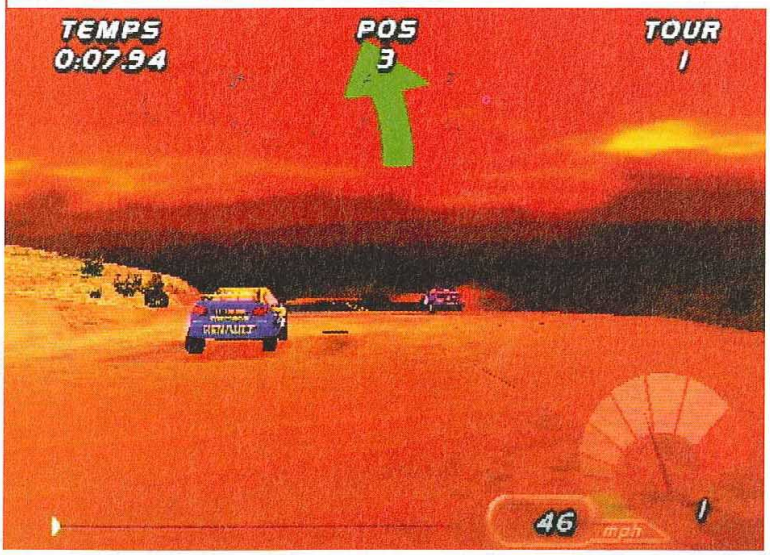
7 raisons de préférer IRC à V-Rally

- Plus de circuits : 65 contre 42
- Un éditeur de circuits simple et complet
- Des graphismes plus soignés
- Une prise en main moins éprouvante
- Une meilleure impression de vitesse
- Une gestion des réparations entre les étapes
- Les sensations au pad analogique vibrant





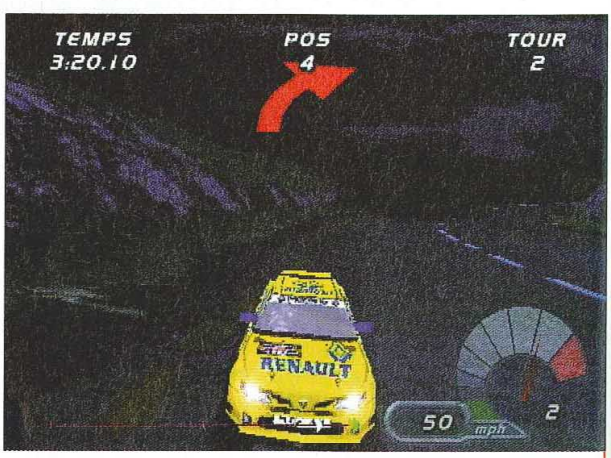
Comme d'hab', c'est en vue interne que les sensations de vitesse sont les meilleures.



lés ; le poids de la voiture est aussi mieux restitué (la légèreté des bolides de V-Rally en a surpris plus d'un !). Pas mal pour un challenger, non ?

Le fin du fin

Mais International Rally Championship c'est aussi les 10 bolides officiels du championnat du monde de rallye. Des deux roues motrices (106 Maxi, Nissan Almera, Skoda...), des quatre roues motrices (Subaru Impreza, Ford Escort Cosworth...), c'est clair, il y en a pour tous les goûts même si les différences de comportement routier entre certains modèles ne sont pas toujours super flagrantes. Mais, bon il est toujours possible de modifier leur performance en réglant plusieurs paramètres : configuration des rapports, dureté de la direction, hauteur et rigidité des suspensions, type de pneus. Simple mais efficace. Côté circuits, les développeurs ont fait preuve d'une générosité assez inhabituelle. Il faut dire que le rallye s'y prête assez bien, avec ses courses de nuit, sous la pluie ou en mode reverse ! Quoiqu'il en soit, au total ça nous fait quand même 65 tracés répartis sur 15 zones du globe représentant autant d'environnements graphiques. Dépaysement garanti. Les modes de jeu quant à eux s'ils demeurent assez classiques, ont le mérite de ne léser aucun joueur : en championnat les puristes affronteront 3 concurrents sur 60 étapes et devront gérer les réparations, en mode arcade il faudra prouver vos talents de pilote sur 30 circuits en passant des Check Point calculés au plus juste, le mode défi quant à lui vous mettra aux prises avec le double champion du monde 96 et 97, le très précieux Tommi Mäkinen, sur le circuit de votre choix. Enfin, le jeu propose un mode multi-joueurs en split horizontal. Mais l'option surprise reste incontestablement la possibilité de créer ses propres circuits. Oui, vous avez bien lu, IRC intègre un éditeur de circuits ! Alléluia ! Non seulement son utilisation est d'une simplicité enfantine (5 minutes suffisent à créer un circuit complexe) mais en plus il offre des possibilités assez étendues. Vous pourrez quasiment tout gérer : le moment de la course (nuit, jour), les dénivelés, l'emplacement des tunnels, le type de virages, les conditions météorologiques et le choix de l'environnement géographique (désert, jungle, montagne, forêt Alpestre), bref la totale ! Voilà qui relance considérablement l'intérêt du soft.



La nuit, pour éviter de faire un "tout droit", vous devrez allumer vos phares. Un détail amusant.

Si je mens...

... je vais en enfer ! Apparemment les promesses sont l'apanage des simulations de Rally. En effet, Ubi Soft assure que la version qui sera commercialisée devrait corriger les défauts dont souffre actuellement notre version testable (environnement sonore, gestion des collisions, amélioration de l'IA). Hum, hum, le problème, c'est que nous, les promesses de politicien, on s'en méfie toujours un peu. Souvenez-vous de l'éditeur de circuits et du mode 4 joueurs en link du titre d'Infogrames... Néanmoins, si ces changements avaient lieu, le 7 resterait justifié.

La nuit, pour éviter de faire un "tout droit", vous devrez allumer vos phares. Un détail amusant.

...

...s sont l'apanage des ...que la version qui ...ts dont souffre ac... ...ent sonore, gestion ..., le problème, c'est ...méfie toujours un ...du mode 4 joueurs ...i ces changements

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Memory card | Compatible analogique

- DESIGN : Les graphismes en mid-résolution manquent parfois de finesse. Décors variés. — 6
- DURÉE DE VIE : 65 circuits, un éditeur de circuits, pas mal de modes de jeu. — 8
- JOUABILITÉ : Mi-arcade, mi-simulation, IRC est plus facile à prendre en main que V-Rally. — 8
- MUSIQUE ET SON : Un environnement sonore peu travaillé et des mélodies peu excitantes. — 4
- ORIGINALITÉ : Seul jeu de caisses à proposer un éditeur de circuits et une gestion des réparations. — 6
- TECHNIQUE : Un moteur de jeu rapide, des modèles de conduite réalistes mais de nombreux bugs. — 6

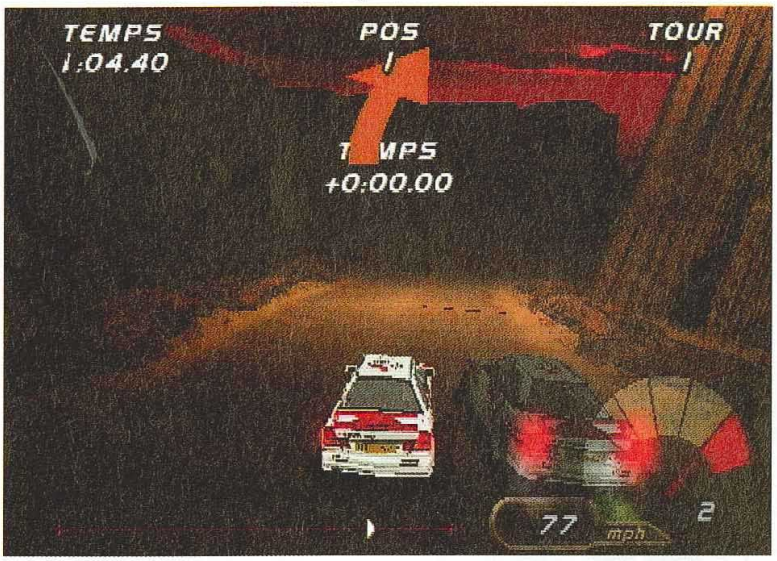
EN RÉSUMÉ

Shocking ! Malgré de nombreux défauts de finition, IRC se révèle plus amusant que V-Rally. La conduite est plus instinctive tout en demeurant assez tech-nique. Une simulation complète destinée à un plus large public qui devrait satisfaire ceux que V-Rally a rebuté.

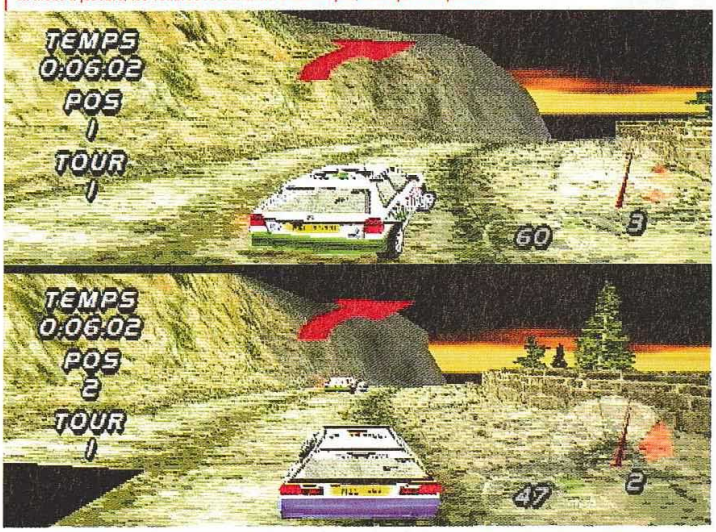
7

Un bon jeu mais pas un hit

Quel dommage que la réalisation du titre d'Europress soit entachée de nombreux petits défauts de finition. Encore une fois, on a frôlé le hit en puissance. Certes, le gameplay n'est pas à remettre en cause même si les tracés de France et d'Italie ne présente qu'un intérêt limité mais comment occulter les nombreux bugs de texture dont souffre le jeu. Avouons que ce manque de soin contraste fortement avec certains aspects techniques du soft comme les effets de lumière, l'environnement mapping (le décor se reflète en temps réel sur les vitres de la voiture) et les graphismes en mid-résolution. D'autre part, l'ambiance sonore frise le scandale et vrille les ouïes. Les bruits de moteur ne sont pas du tout réalistes ceux des chocs non plus, quant aux musiques, elles ne rythment pas du tout les courses. Difficile de s'y faire. Enfin, si le jeu tourne en 30 images par seconde, il faut reconnaître que le moteur 3D n'est pas toujours d'un fluidité irréprochable, notamment lorsque les décors sont un peu trop chargés (en Allemagne essentiellement), la gestion des accidents se révèle être assez fantaisiste. Malgré tout, si vous avez fait le tour de V-Rally ou s'il vous a déçu, ce titre devrait amplement satisfaire vos exigences.

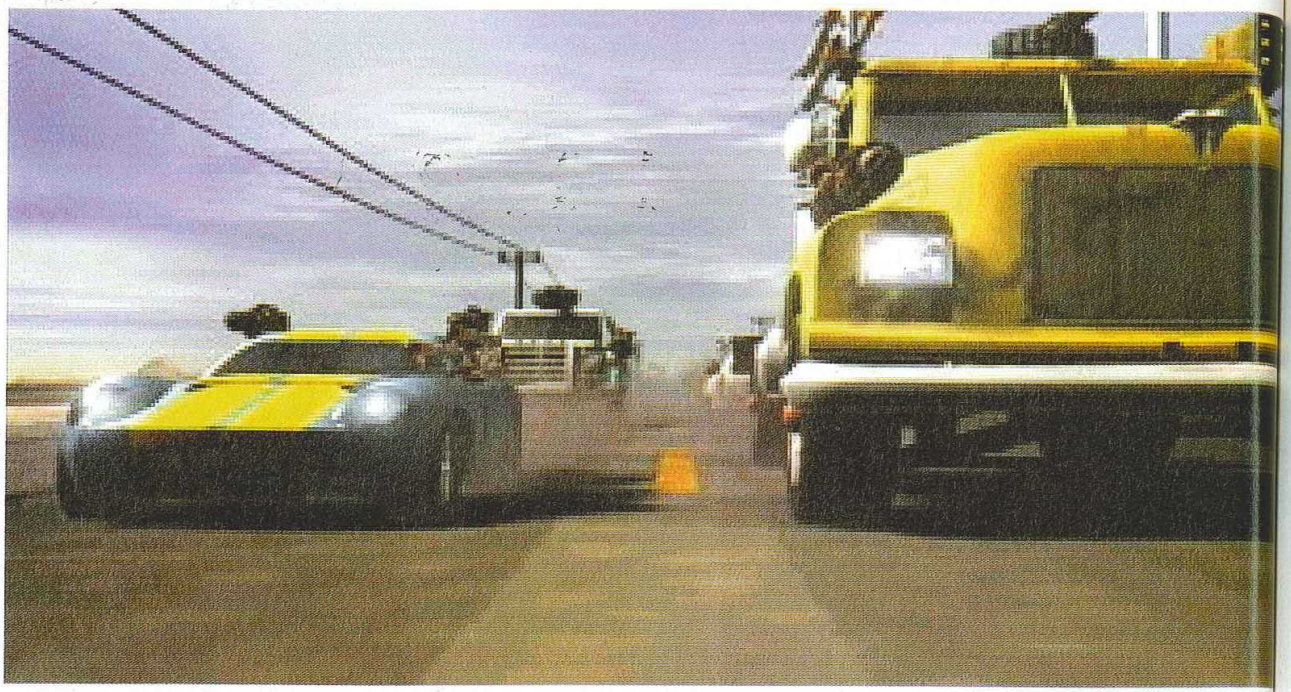


En mode 2 joueurs, les voitures ressemblent à des crêpes, mais ça reste jouable.



Séquence réparation

Lorsque vous disputerez un championnat, votre bolide subira obligatoirement de nombreux dommages de plus ou moins grande importance et son comportement routier en pâtira. Durant la course, il vous est possible de checker l'état de Titine en pressant une touche de la tranche mais c'est seulement entre chaque étape que vous aurez la possibilité de jouer les mécanos. Moteur, circuit électrique, pot d'échappement, carrosserie, usure des pneus... A vous de décider de la priorité des réparations en ne perdant pas de vue que chaque partie nécessite un certain nombre de minutes bien défini et que le temps qui vous est imparti est limité précisément à 20 minutes !



VIGILANTE 8

par Dave Martinyuk

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN JUIN

fiche technique

VIGILANTE 8	
Genre	Course/tir
Editeur	Activision
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Les voitures crachent leur Valda et l'écran resplendit de mille feux...

Transfuge
Vigilante
véh
propices
ambian

Le scé
tance.
oblige
titre,
somm
se fait
plein
(AMP)
l'huile
ricaine
nom d
niers v
pétrole
etc. Va
queme
sant la
sant, sa
moins
Vigilant
furieux
dent de
volants
confron
toute l'h

Cho

Vigilant
mode s
ou bien
mentés
devrez
sions dif
petite hi
caractèr
arcade,
pouvez
le nomb

E 8

par Dave Martiny

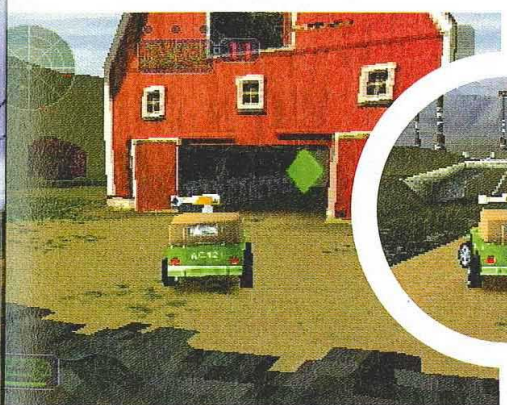
Editeur : Activisio
Disponible en ju

nsfuge d'Interstate 76, sorti sur PC, gilante 8 en reprend la recette : des véhicules surarmés, des décors ropices au vandalisme ludique et une ambiance seventies assez décalée, comme ça, juste pour rire...

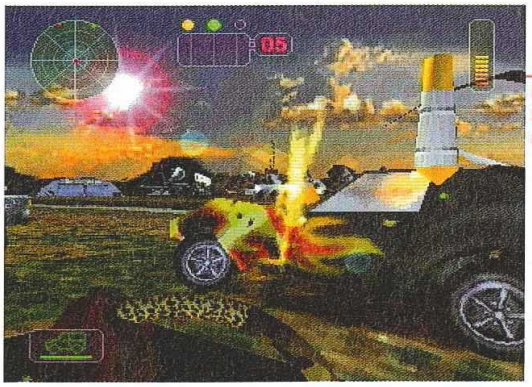
Le scénario de Vigilante 8 est tordu et a peu d'importance. Néanmoins, et puisque quatre pages nous sont obligeamment offertes pour rendre hommage à ce titre, voici en substance l'histoire du jeu. Nous sommes aux Etats-Unis, à une époque où le pétrole se fait rare et où l'économie globale du pays est en plein déclin. L'Alliance pour le Monopole du Pétrole (AMP), un conglomérat étranger, met encore de l'huile sur le feu en lâchant sur les vastes plaines américaines une bande de mercenaires connus sous le nom de Coyotes. Leur but est de détruire les derniers vestiges économiques du pays : raffineries de pétrole, installations industrielles et commerciales, etc. Vandalisme et destruction poursuivent méthodiquement leur petit bonhomme de chemin, affaiblissant la nation et rendant l'AMP toujours plus puissant, sa politique de contrôle des prix rencontrant de moins en moins de résistance. C'est là que les Vigilantes interviennent. Ces citoyens, rendus fous furieux par l'état catastrophique de leur pays, décident de prendre les armes - ou, en l'occurence, les volants - afin de rendre eux-mêmes la justice. Cette confrontation entre les Coyotes et les Vigilantes est toute l'histoire de Vigilante 8 que vous allez vivre ici...

Choose your destiny

Vigilante 8 propose plusieurs modes de jeu. Le mode solo vous invite à participer au mode quête, ou bien à vous aventurer dans les territoires mouvementés du mode arcade. Dans le premier, vous devrez choisir un personnage et remplir quatre missions différentes. Chaque protagoniste a droit à sa petite histoire, et vous en apprendrez plus sur le caractère et les aspirations de chacun. En mode arcade, plus d'éléments sont paramétrables. Vous pouvez choisir votre véhicule, votre terrain de jeu, le nombre et la nature des adversaires que vous

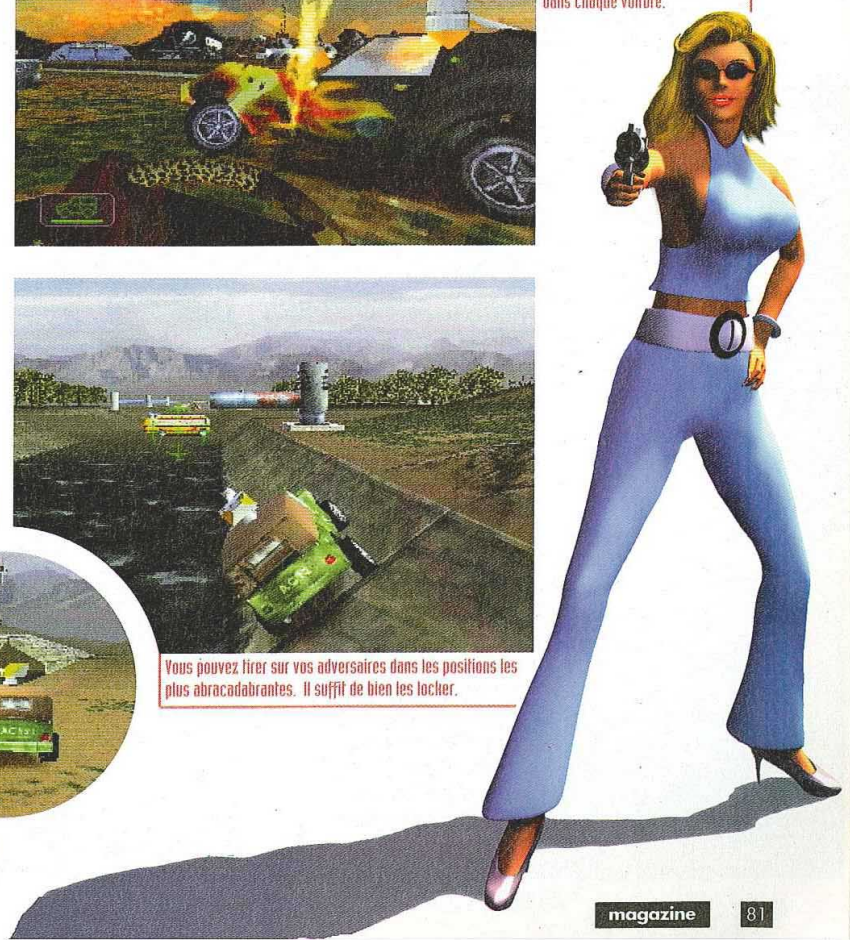


Ça tire et ça explose dans tous les sens dans Vigilante 8. Démonstration.

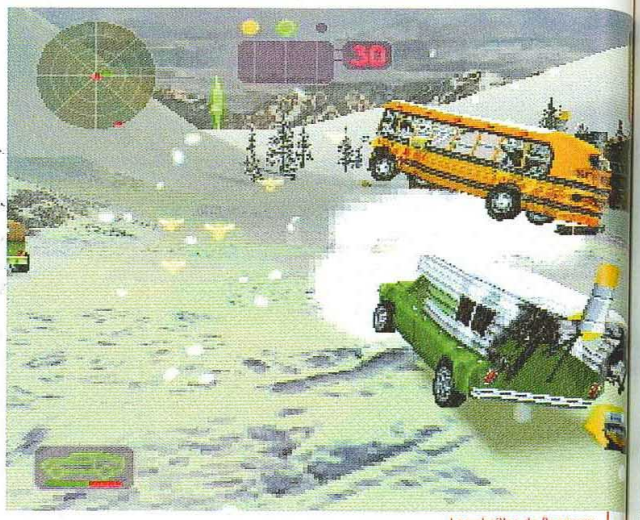


La vue intérieure est assez kitsch. Et vous avez droit au même volant dans chaque voiture.

Vous pouvez tirer sur vos adversaires dans les positions les plus abracadabrantes. Il suffit de bien les locker.



Un concept simple, une réalisation béton, un plaisir de jeu certain...



Armes secrètes

Le manuel de Vigilante 8 indique, à côté de la description de chaque arme, une manipulation censée rendre l'arme plus puissante. Il fait mention également d'une autre manip' cachée qu'il vous revient de chercher. Mais, comme on ne voudrait pas que vous fatiguiez trop, on vous offre le fruit de nos recherches. Notez aussi qu'après les manip', il faut appuyer sur le bouton de la mitrailleuse de base pour que ces dernières se déclenchent [ex. : pour la première manip' : trois fois △ + mitrailleuse]. C'est noté ? Bon, on y va...

Missiles thermiques Interceptor

Manip 1

Postcombustion : △ △ △. Le missile reste accroché à votre capot, ce qui vous octroie une accélération fulgurante.

Manip 2

Leurre thermique : △ △ ▽. Le missile se détache et tourne en rond, attirant les éventuels tirs guidés ennemis.

Roquettes Bull's Eye

Manip 1

Déstabilisation : △ ▽ ▽. Elle envoie une roquette spéciale qui se colle au châssis d'un véhicule et le déséquilibre.

Manip 2

Vide-chargeur : △ ▽ △. Il balance toutes les roquettes restantes pour une apothéose pyrotechnique finale.

Mortier Sky Hammer

Manip 1

Effet cratère : ▽ ▽ △. Il rassemble les munitions restantes pour un tir extrêmement puissant qui, en touchant terre, fait un véritable petit cratère.

Manip 2

Retournement de la tortue : ▽ ▽ ▽. Il permet de retourner complètement un véhicule adverse. L'analogie à la tortue est simple à comprendre.

Canon d'assaut Bruiser

Manip 1

Apothéose : ▽ △ △. Le canon tire plusieurs obus d'un seul coup. À utiliser sans retenue pour clore un combat.

Manip 2

Onde de choc : ▽ △ ▽. Ce tir puissant, reconnaissable à sa couleur verte, fait voler sur plusieurs dizaines de mètres le plus énorme des véhicules.

Mines anti-véhicules

Manip 1

Prise de l'ours : ◁ ▷ ▽. Cette prise attire un véhicule et le garde immobilisé pendant cinq secondes ; le but étant bien sûr de canarder la mine alors qu'il ne peut rien faire.

Manip 2

Mine cactus à fragmentation : ◁ ▷ △. Cette manip' dépose une mine simple qui fait apparaître quatre autres mines lorsqu'un véhicule s'en approche.

allez combattre (de un à douze) et hasta la vista. Le mode deux joueurs vous permet de jouer avec un ami en versus ou bien en mode coopération. Pouvoir choisir l'un ou l'autre s'avère être une excellente idée. Comme en mode arcade, vous définissez ensuite votre niveau et les adversaires à combattre (neuf maximum - moins qu'en solitaire, c'est assez curieux mais bien suffisant dans l'absolu). Attention, si un des deux joueurs est abattu, la partie est perdue et c'est l'ordinateur qui remporte la victoire ! Dernière petite précision : le split peut être horizontal ou vertical. Bref, le souci du détail existe sans comporter de superflu. On sent le travail d'orfèvre, quelque part...

Les abeilles de Beezwax sont capables de soulever un bus. Balèzes !

Un moteur, et douze roquettes sous le capot

Le grand intérêt de Vigilante 8, c'est bien sûr qu'il vous invite à diriger des engins surarmés au travers de décors tourmentés où tout est susceptible d'être détruit. Où serait le plaisir de jouer sinon ? Poteaux, bâtiments, barrières, citernes... Tout ce que vous voyez peut être réduit en cendres. A cet égard, Vigilante 8 remplit complètement son contrat défoulatoire car on s'amuse souvent autant à plomber un véhicule adverse qu'à voir s'écrouler une bâtisse dans laquelle on a, par inadver-

Lorsque vous sortez hors des limites du terrain, une téléportation vous fait revenir où il faut.

VIGILANTE

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Des décors originaux, assez différents et esthétiquement plutôt réussis. **7**

DURÉE DE VIE : Le mode Quest tient en haleine. A deux, les parties sont souvent grandioses. **7**

JOUABILITÉ : On dérape, on jongle entre ses différentes armes... Rien d'insurmontable. **8**

MUSIQUE ET SON : Bruits de moteurs moyens, explosions de circonstance, musiques entraînantes. **7**

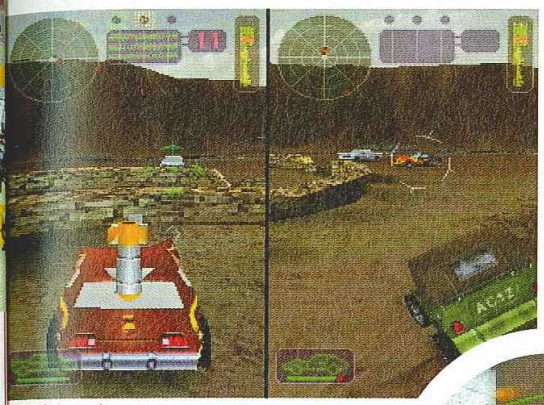
ORIGINALITÉ : Chaque voiture possède son attaque spéciale propre. **6**

TECHNIQUE : Une belle 3D. On regrette des bugs d'affichage mais l'ensemble reste très bon. **8**

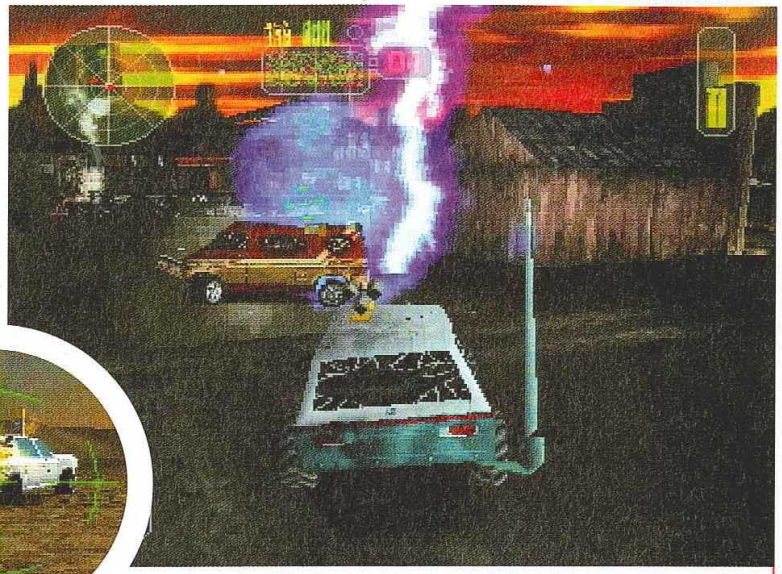
EN RÉSUMÉ

Vigilante 8, c'est le plaisir de jouer simple à l'état pur. On fait avancer sa future, on s'arrange pour balancer le plus de munitions possibles et on fait tout pour éviter les tirs ennemis. La qualité de réalisation honorable et l'excellente jouabilité en font un très bon titre. **7**

Les abeilles de Beezwax sont capables de soulever un bus. Balèzes !



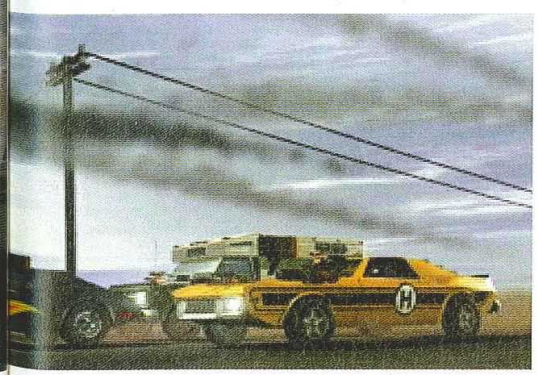
Le jeu à deux est parfois assez brouillon, mais les sensations ressenties sont excellentes.



Dave est capable de jouer les apprentis Zeus et de faire abattre la foudre sur ses adversaires.

tance, envoyé une salve de missiles. D'ailleurs le vandalisme paie parfois car il n'est pas rare de trouver, au hasard des destructions de bâtiments, un ou plusieurs bonus cachés qui, tout à coup, alors que vous étiez au plus mal, vous rendent bien service. Et, puisque nous en sommes à parler armes et bonus, passons donc en revue l'arsenal. Du côté des armes, cinq natures d'engins offensifs vous sont proposées : les missiles, les roquettes, le mortier, le canon et les mines (sans compter l'arme spéciale de chaque perso - un laser pour Houston, une nuée de guêpes tueuses pour Beezwax, etc.). A chacune de ces armes correspondent deux manipulations qui les rendent encore plus efficaces. Un encart spécial intitulé armes secrètes vous en dit plus à ce sujet. Jetez-y un petit coup d'oeil. En ce qui concerne les bonus, qui traînent au hasard des dénivellations sur chaque terrain, sachez qu'il en existe quatre sortes : le bonus bouclier, le brouillage radar, le doubleur de puissance (qui multiplie les dommages occasionnés par deux pendant un temps limité) et le bonus réparations (certes partielles, mais c'est toujours ça de pris). Bref, jouer à Vigilante 8 réclame sang-froid et précision, c'est sûr, mais il est également nécessaire d'être attentif pour visualiser l'emplacement des différents bonus sur le champ de bataille et être le premier à s'en emparer. La clé de la victoire réside là aussi...

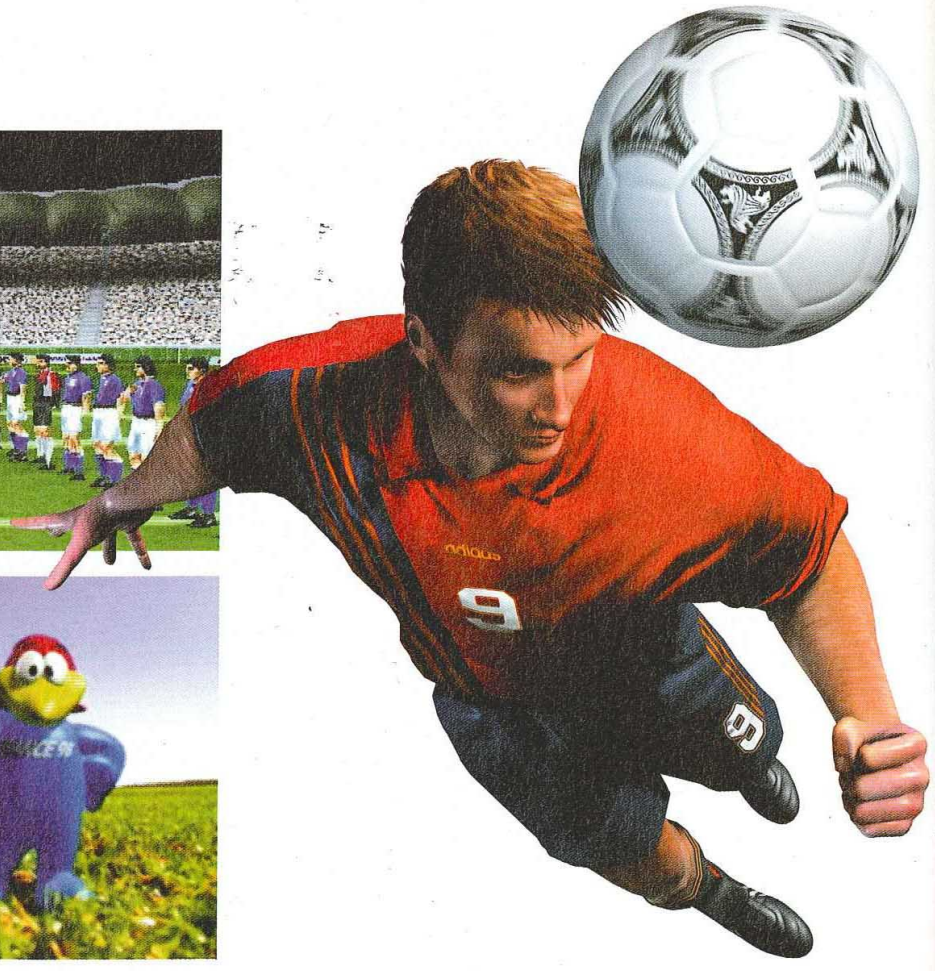
Lorsque vous sortez hors des limites du terrain, une téléportation vous fait revenir où il faut.



Mention très bien

Vigilante 8 ne dévoile ses petits secrets qu'au fur et à mesure. Ainsi, il faut terminer le mode quête pour récupérer tous les personnages (huit au début, treize au final) et tous les niveaux (dix au total dont huit au départ), il faut chercher les manipulations secrètes des armes (certes, l'encart armes secrètes vous les donne, mais normalement vous devriez les chercher tout seul), etc. Bref, un investissement minimum est demandé. Question réalisation, la modélisation des véhicules s'avère très réussie (on s'amuse beaucoup à voir les engins se détériorer à force de prendre des coups), l'animation est étonnante de fluidité, les commandes répondent excellemment bien et même si, dans le fond, Vigilante 8 peut paraître un peu simpliste et bourrin, c'est un petit bijou qui assume son côté grossier avec une belle contenance. Il procure un plaisir de jeu détonant et rallie à sa cause tous les joueurs qui aiment s'amuser rapidement et simplement, sans trop se prendre la tête. Essayez-le un quart d'heure, vous devriez être conquis...

Par devant, par derrière, sur les côtés... Il n'y a pas de règles pour pilonner les engins adverses



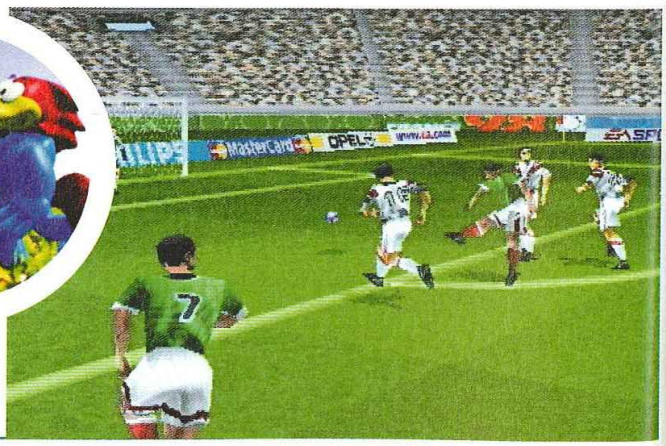
COUPE DU MONDE 98

Par Jean Santoni

EDITEUR : EA SPORT
DISPONIBLE DEPUIS MAI

fiche technique

COUPE DU MONDE 98	
Genre	Simulation de football
Editeur	EA Sports
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (5 blocs)
Son en	Dolby surround
Après une demi-heure de jeu	Pourquoi n'y a-t-il pas toutes les équipes ?



Cette version, bien que très jouable, s'avère beaucoup plus ardue en mode pro. et international.

Quelle dé
le monde s'
produit 100
nouvelle
contre-pi
sa supr

Electr
vidéo
mois
c'est
transp
de la
suivre
«foot
prend
décen
haut.
qu'EA
réuss
plupa
Coup
s'agit
retom
avec

Natur
verser
honnê
d'être
toutef
(celles
et que
Mais c
le plus
faut di
queme
difficile
temps

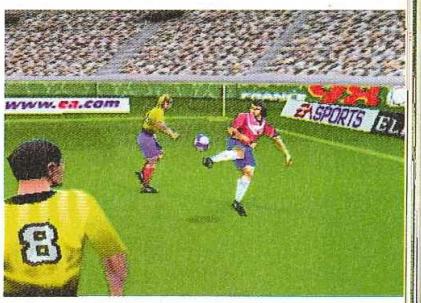
Quelle démonstration ! Alors que tout le monde s'attendait plus ou moins à un produit 100 % marketing, EA prend une nouvelle fois les mauvaises langues à contre-pied et en profite pour asseoir sa suprématie. Une édition spéciale proche de la perfection.

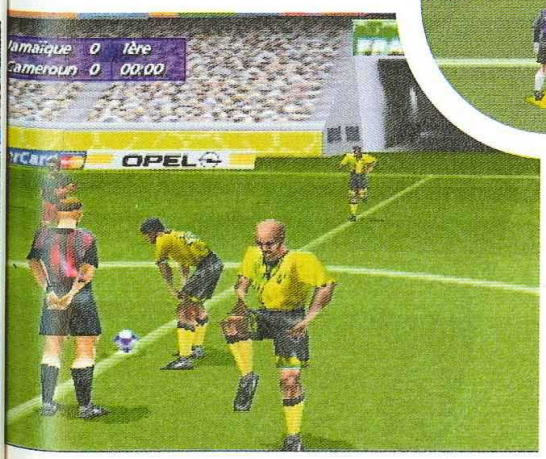
Electronic Arts, c'est un peu le Gainsbourg du jeu vidéo. Deux simulations de foot en même pas six mois d'intervalle, ça ne frise pas la provocation, c'est de la provocation ! Le genre de nargue qui fait transpirer à grosses goûtes les équipes marketing de la concurrence qui cette année ont eu du mal à suivre. Il suffit de jeter un oeil sur les productions «footeuses» de ces deux derniers mois pour prendre conscience qu'Electronic Arts avait, en décembre dernier, vraiment placé la barre très très haut. Le plus étonnant dans cette histoire est qu'EA Sports et ses développeurs canadiens ont réussi leur pari et sont parvenus à corriger la plupart des défauts de En route pour la Coupe du Monde. Bien sûr personne ne le niera, il s'agit là d'une gigantesque opération marketing aux retombées financières juteuses. Mais quand c'est fait avec un tel talent, pourquoi bouder son plaisir ?

Monsieur plus

Naturellement, il ne faut pas s'attendre à des bouleversements révolutionnaires. Visuellement, soyons honnêtes, les différences avec FIFA 98 sont loin d'être frappantes. Les yeux experts remarqueront toutefois que certaines textures ont été affinées (celles des maillots et de la pelouse essentiellement) et que les joueurs sont un petit peu plus grands. Mais c'est surtout le gameplay qui a profité le plus des efforts des programmeurs. Il faut dire que FIFA 98 était déjà graphiquement très abouti ; il était donc difficile de faire mieux en un laps de temps aussi court. C'est une fois le coup d'envoi sifflé par l'homme en noir que le joueur se rend véritablement compte de l'évolution entre les deux titres. Non seulement, tout va désormais beaucoup plus vite (la vitesse de jeu est maintenant paramétrable) mais les réactions des joueurs ont, en plus, gagné en spontanéité, notamment sur les suivis de centre (tête, reprise de volée, etc.). Les petits temps de latence ont effectivement totalement disparu, ce qui rend le déclenchement des gestes spectaculaires plus intuitifs et moins aléatoires d'autant que le timing à adopter est un peu moins rigoureux. Mais n'allez pas penser pour autant que le gameplay de Coupe du Monde 98 ait perdu en technicité. Au contraire, les bugs d'Intelligence Artificielle dont souffraient FIFA 98 ont été pour la plupart supprimés, obligeant le joueur à pratiquer un foot toujours plus tactique. Evidemment, le plus grand changement concerne le comportement des gardiens qui dans la version précédente se révélait parfois tout simplement catastrophique. Gros soulagement, vous

Des défenses mieux organisées et des tacles d'une précision chirurgicale !



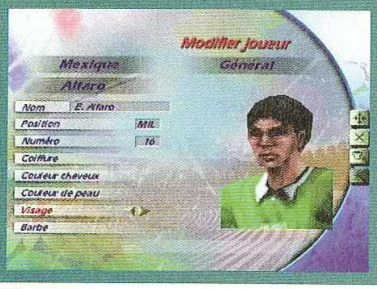


La pluie et la neige influent légèrement sur le comportement du ballon.

If it's in the game...

Vous retrouverez dans cette édition spéciale l'intégralité des options stratégiques de FIFA 98 : création de joueurs, choix des formations et des tactiques, définition du niveau d'agressivité de chaque joueur (calme ou excité), de leur disposition sur le terrain, couvertures défensives et offensives, gestions des remplacements. Bref, c'est archi complet. Les menus sont explicites et, jusqu'à présent, aucune autre simulation de foot n'est arrivée à faire aussi bien. Cependant, comme pour FIFA 98, on regrettera la lourdeur de l'interface qui pourra rebuter les néophytes.

30, 36, 50, 54, 66, 70, 74 et 82 : ce ne sont pas les chiffres gagnants du Loto mais les 8 finales que vous pourrez disputer en compagnie de 16 formations de légende.



Un gardien nettement plus intelligent et cohérent. Ça change tout.

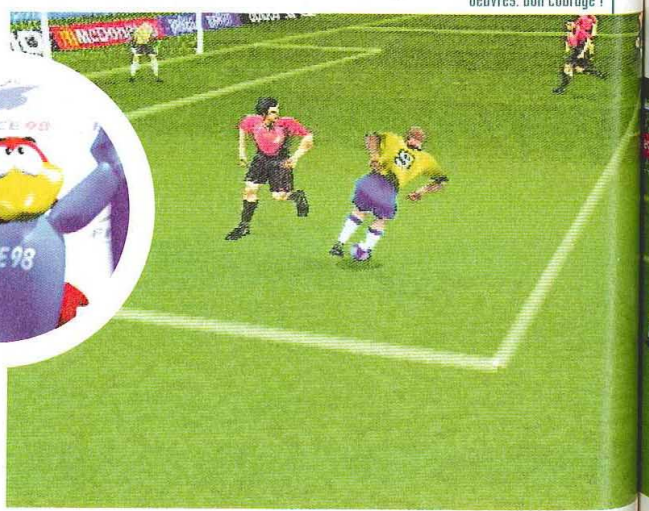
L'arbitre applique à la lettre les recommandations de la FIFA.

n'assisterez plus impuissant au ramassage du ballon en dehors des limites des 35 mètres. Les placements du gardien sur les balles aériennes sont, quant à eux, également plus cohérents et ses parades assurent le spectacle. Les joueurs gérés par la console ont aussi subi un petit lifting cérébral puisqu'ils s'organisent mieux, sont plus réactifs à vos agressions et appliquent leurs schémas défensifs avec beaucoup plus de conviction. Hé oui, finis les scores fleuves (en mode pro. et international). Enfin, techniquement, c'est toujours très soigné, les saccades du scrolling ont même été atténuées et, en observant bien, on pourra déceler des mouvements inédits. Bref, en terme de plaisir de jeu pur, Coupe du Monde s'impose incontestablement comme la simulation la plus aboutie du marché.

EA Sports' touch

Autre différence avec FIFA 98, l'atmosphère générale du soft qui confère au titre un cachet particulier dont très peu de simulations de foot peuvent se targuer actuellement. Un rapide tour d'horizon des produits concurrents suffira à vous convaincre. En effet, Electronic Arts a tout mis en oeuvre pour immerger le fan de foot dans une ambiance de fête. L'habillage est vraiment luxueux, bande son super

Les pistoleros du foot sont des tueurs. Ici Ronaldo dans ses oeuvres. Bon courage !



Un bon Footix est un Footix mort !

COUPE DU MONDE 98

Memory card | Compatible analogique | Multi joueurs

DESIGN : Un poil plus beau que FIFA 98. Modélisation des joueurs et des stades parfaite. **8**

DURÉE DE VIE : 56 équipes, 2 modes de jeu : une durée de vie inférieure à celle de FIFA. **6**

JOUABILITÉ : Une vitesse de jeu accrue, moins de retard dans les commandes. Le foot, man ! **8**

MUSIQUE ET SON : Musiques et ambiance dynamiques. Ginola lit son texte... **7**

ORIGINALITÉ : Pouvoir jouer les grandes finales historiques, ça c'est une bonne idée ! **5**

TECHNIQUE : Un scrolling un peu plus fluide, un moteur 3D plus rapide et une IA presque parfaite. **8**

Pour les accros **9**

EN RÉSUMÉ

Le gros défaut de Coupe du Monde 98 est sa durée de vie. Si EA avait pensé à intégrer les équipes de clubs, nous aurions eu le jeu parfait. Mais, si pour vous le foot est comme une religion, nul doute que vous craquerez. Les autres pourront se contenter de la précédente mouture qui était déjà excellente.

Pour les autres **7**

rythmée, vidéos montées avec talent, menus soignés, présentation des 10 stades officiels de la Coupe du Monde et de leurs villes, mini-quiz à la mi-temps pour tester l'étendue de votre culture footballistique, analyse des résultats après chaque match par Jean Luc Reichman et Thierry Giraldi... Rien n'a été oublié. Pendant le jeu, vous aurez droit aux hymnes nationaux, au tour d'honneur si vous remportez votre quête du Graal, à des explosions de joie vraiment amusantes où on peut voir les joueurs sauter les uns sur les autres et se faire des mamours bien viriles, bref à un tas de petites animations secondaires qui rendent l'ensemble encore plus vivant et plus agréable à jouer. Résultat, le soft dégage une pêche d'enfer. Seul bémol à ce tableau idyllique : l'omniprésence de l'abominable poulet Footix dont l'air niais ne donne qu'une envie, dévorer tout cru un cheptel entier de volailles imbéciles. Ah ça c'est sûr, les filles vont l'adorer (NDLR : monsieur Santoni sait se faire des amies).

Vous pourrez paramétrer la vitesse du jeu.

J'achète ou j'achète pas ?

Le talon d'Achille de Coupe du Monde 98 reste indéniablement sa durée de vie. Le titre d'Electronic Arts étant dédié exclusivement au Mondial, vous ne pourrez malheureusement jouer qu'avec 40 équipes : les 32 qualifiés plus 8 autres formations malchanceuses (Grèce, Suède, Russie, Chine, Eire, Portugal, Australie et Canada). Face aux 364 équipes de FIFA 98, il faut reconnaître que c'est un peu léger. Bien sûr, il est possible de jouer en match amical et de participer à la Coupe du Monde en conservant le tirage au sort originel ou en le modifiant. Il suffit alors de redéfinir aléatoirement les poules éliminatoires, et on retrouve la totalité des options de management chères à la série. Toutefois, les possibilités sont quand même plus restreintes que dans FIFA 98 qui propose une multitude de championnats, de coupes et de tournois. Petite consolation, remporter le Mondial vous ouvre les portes d'un mode de jeu caché très amusant qui vous permet de disputer les grandes finales de 1930, 1938, 1950, 1954, 1966, 1970, 1974 et 1982 (ouf !). Soit 8 matchs et 16 équipes supplémentaires composées de figures emblématiques du football international : Pelé, Paolo Rossi, Bobby Moore, Schumacher... heu, là je plaisante ! Comme nous adorons chipoter, nous évoquerons pour finir le dosage douteux de la difficulté. Si en amateur, les matchs se transforment en expédition punitives, en pro. et en international, face aux grandes équipes, les rencontres prennent l'allure d'opération de survie ! Malgré ces quelques imperfections, Coupe du Monde 98 est bel et bien Le jeu du Mondial. Electronic Arts aurait pu cependant frapper encore plus fort s'il avait intégré les équipes et les modes de jeu de FIFA 98. Que voulez-vous, business is business.

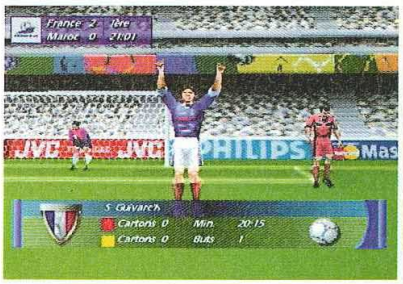
Le pour et le contre

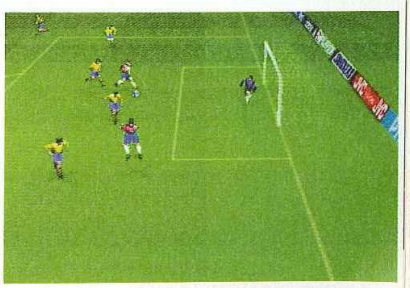
Points forts

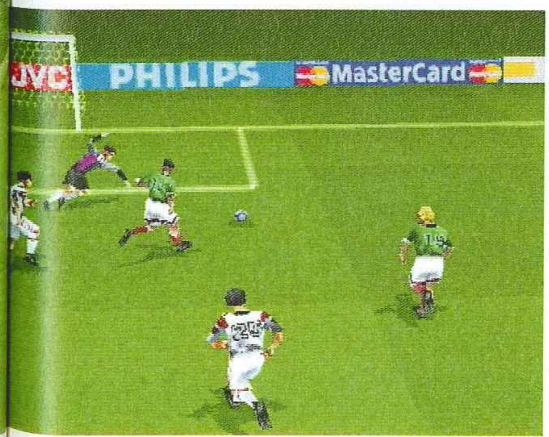
Un gameplay technique
Plus agréable à jouer que FIFA 98
Une IA renforcée
Des options tactiques très poussées
Une vitesse de jeu dynamique
Une réalisation au-dessus de tout soupçon
L'ambiance globale et l'habillage

Points faibles

Seulement 56 équipes (contre 364 pour FIFA 98)
Seulement 2 modes de jeu (Amical & Coupe)
Attention à la difficulté en mode pro. et international !







WORLD LEAGUE SOCCER '98

Coupe du Monde oblige, Eidos abandonne un petit instant Lara Croft pour se consacrer au ballon rond. Un soft sympa qui sous sa réalisation paresseuse cache un gameplay technique qui rappellera de bons souvenirs aux vétérans des jeux vidéo.

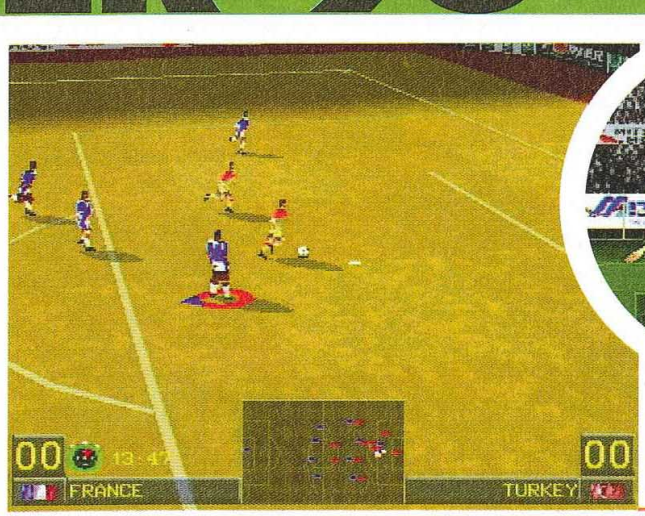
Pour un vétéran, jouer à World League Soccer '98, c'est l'occasion d'étaler, avec une certaine préciosité, sa culture vidéo-ludique teintée toutefois d'un brin de nostalgie, en évoquant un titre qui détrôna jadis (vers la fin des eightie's) Kick Off et qui, plus simplement, révolutionna la simulation de foot. A cette époque, j'étais un sale mioche, j'avais un Atari ST et tous les footeux de la planète qui possédaient cette mythique machine jouaient comme des forcenés au même jeu : Sensible Soccer. Je sais ce que vous êtes en train de vous dire, vous pensez que le vieux a

Par Jean Santoni

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN JUIN

Fiche technique — WORLD LEAGUE SOCCER '98

Genre	Simulation de foot
Editeur	Eidos
Distributeur	Eidos
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence à apprécier le gameplay.



Les une-deux sont d'une efficacité redoutable. Il suffit d'appuyer rapidement sur croix pour les déclencher.

Qu'il pleuve ou qu'il neige, le contrôle de la balle reste le même.

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Memory card | Compatible analogique | Multi joueurs

DESIGN : Textures et 3D simplistes. Graphismes en haute résolution. Bof. **5**

DURÉE DE VIE : Contre la machine, les parties deviennent rapidement monotones. **6**

JOUABILITÉ : Des commandes simples et instinctives. Seul le jeu en accélération laisse à désirer. **7**

MUSIQUE ET SON : Rien d'extraordinaire, la foule exprime sa joie et les commentaires restent sobres. **6**

ORIGINALITÉ : Ben, c'est un jeu de foot, y a un ballon, 22 joueurs et le terrain est vert. **3**

TECHNIQUE : En haute réz' et en 30 images. Modélisation simpliste et IA correcte. **6**

EN RÉSUMÉ

Même si WLS '98 ne nous fait pas oublier le titre d'Electronic Arts, Eidos s'en tire avec les honneurs. Le jeu est plutôt technique, la prise en main très instinctive et les options de jeu satisfaisantes. On regrettera toutefois l'aspect simpliste de la réalisation, le manque d'intérêt contre la console. **6**

es une-deux sont d'une fficacité redoutable. Il suffit appuyer rapidement sur oix pour les déclencher.

Qu'il pleuve ou qu'il neige, le contrôle de la balle reste le même.

péter un câble. Mais sachez que c'est ce genre de références qui vous permet de briller dans les salons mondains ou, mieux encore, qui pourra peut-être décider le rédacteur en chef d'un magazine de jeux vidéo à vous embaucher ! Enfin tout ça pour vous dire que World League Soccer '98 fait énormément penser à Sensible Soccer qui a été pour les développeurs de Silicon Dreams une source d'inspiration.

L'habit ne fait pas le moine

Le premier contact avec le titre d'Eidos est assez rebutant. C'est vrai, le soft ne paye pas de mine, tout comme son illustre ancêtre d'ailleurs. Pour tout vous dire, il est même assez moche et les dimensions du terrain sont légèrement disproportionnées. Le jeu tourne en haute résolution, certes, mais la modélisation est vraiment limite acceptable pour une machine de cette puissance. Quant aux textures et à l'habillage, Eidos a fait très... heu, design, enfin, épuré si vous préférez. Vous l'aurez compris, WLS est loin d'être aussi impressionnant que Coupe du Monde 98. Heureusement, la motion capture est un peu mieux lotie. En effet, les mouvements sont naturels et feraient presque oublier le manque de soin apporté à la modélisation. Toutefois World League Soccer cache bien son jeu puisqu'il suffit de quelques parties pour oublier assez vite ces petites contrariétés et prendre conscience des qualités ludiques du soft. Tout d'abord, les contrôles sont simples, intuitifs et permettent de développer très rapidement un jeu assez spectaculaire. Retourné, tête plongeante, reprise de volée, tout est réalisable dès les premiers matchs sans avoir besoin de s'arracher les empreintes digitales. Ensuite, on s'aperçoit vite à ses dépens qu'il est parfaitement inutile de s'acharner à essayer de courir seul vers la surface de réparation ou à pratiquer un foot bourrin. Le titre d'Eidos demande un jeu de passes des plus posés et c'est ce qui fait l'originalité de son gameplay. Pour passer

Les tirs directs sont assez peu efficaces, préférez les centres suivis de reprises.

la défense adverse, il est donc indispensable de faire circuler le ballon afin de pousser les joueurs à la faute, sans quoi, vous serez immédiatement sanctionné par une contre-attaque punitive qui se conclut la plupart du temps par un but humiliant. Voilà pour les bonnes nouvelles.

Trop de lacunes pour s'imposer

Cependant bien que le titre d'Eidos dispose d'un choix d'équipes nationales et d'équipes de clubs conséquent (190 au total), de modes de jeu relativement complets (championnats nationaux, coupes, tournois) et d'options de management appréciables (vous pourrez créer vos propres joueurs, personnaliser vos tournois et vos championnats), il faut reconnaître que face à FIFA 98 et à Coupe du Monde 98, il a bien du mal à s'imposer et ce malgré la bonne tenue de l'Intelligence Artificielle et des phases de jeu plutôt réalistes. Sur le long terme, le gameplay ne tient malheureusement pas la distance. Les possibilités tactiques sont beaucoup trop restreintes et les matchs contre la console se ressemblent dès que le joueur comprend qu'il suffit de déborder sur les ailes et centrer pour aller inquiéter sérieusement le goal adverse. Enfin, on ne fait quasiment pas de différence entre la course et l'accélération, ce qui nuit considérablement au dynamisme et au rythme des rencontres. De plus, pendant cette phase d'accélération, votre joueur, emporté par son élan, ne peut dribbler. Plutôt gênant, non ? Un titre moyen-bon assez plaisant mais que nous ne pouvons vous conseiller d'acheter du fait de ses nombreuses imperfections.

Les possibilités tactiques sont moins étendues que dans les productions d'EA Sports.

Pour ce nouveau volet, Shen abandonne la voie de l'arcade qui caractérisait jusqu'à présent le gameplay de la série pour suivre celle de la simulation. Une transition particulièrement mal négociée par le jeune studio français dont l'ambition première était pourtant de faire de ce titre le principal rival de Coupe du Monde 98.

Par Jean Santoni

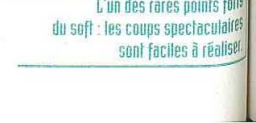
ADIDAS POWER SOCCER 98

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN JUIN

fiche technique ADIDAS POWER SOCCER 98

Genre	Simulation de football
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby surround
Après une demi-heure de jeu	On crie sur ses joueurs pour les réveiller !

Nous pensions clore en beauté ce dossier Coupe du Monde avec le test d'Adidas Power Soccer 98, autant mettre fin tout de suite au suspens : c'est plutôt raté ! Ce quatrième volet que nous attendions tous énormément se révèle être une énorme déception tant du point de vue de la réalisation que du gameplay. Mais finalement, comment pouvait-il en être autrement ? Développer une simulation de foot révolutionnaire en si peu de temps tenait du pari impossible. Ou alors, il faut



L'un des rares points forts du soft : les coups spectaculaires sont faciles à réaliser.

ADIDAS POWER SOCCER 98

Memory card | Multi-joueurs | Compatible analogique

DESIGN : Une mise en couleur soignée mais une modélisation très grossière. **5**

DURÉE DE VIE : 400 équipes, de nombreux modes de jeu mais un gameplay inexistant. **4**

JOUABILITÉ : La sélection du joueur le plus proche et la vitesse de jeu gâchent tout. **5**

MUSIQUE ET SON : Du easy leastening indigeste et des commentaires ridicules. **3**

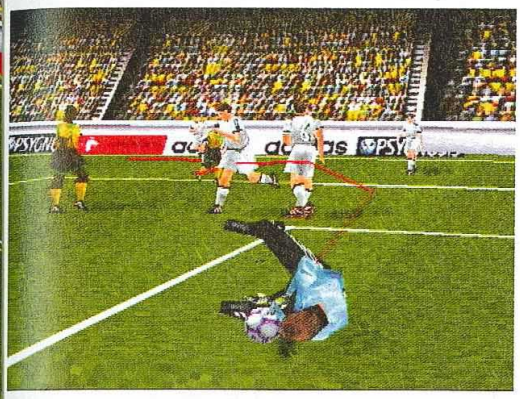
ORIGINALITÉ : R.A.S. On retrouve tous les éléments d'Adidas Power Soccer 2. **5**

TECHNIQUE : Une motion capture correcte mais des bugs et une lenteur exaspérante du moteur 3D. **6**

EN RESUME

Une simulation de foot à éviter malgré ses nombreuses équipes et modes de jeu. Le manque de dynamisme de l'animation et la multitude de défauts anesthésient tout plaisir de jeu. Un titre à la jouabilité approximative qui ne devrait pas trop inquiéter Electronic Arts. **5**

L'un des rares points soft : les coups spectacul sont faciles à réa



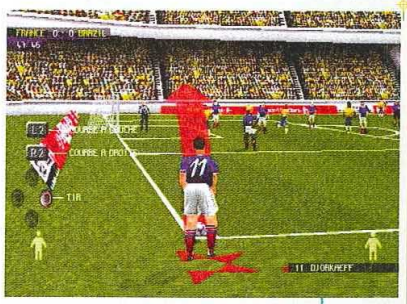
s'appeler Electronic Arts. Hélas, Shen n'a pas bénéficié des mêmes moyens humains (20 personnes contre une centaine !) et budgétaires (désolé pas de chiffres !) et ça se remarque d'entrée de jeu.

Des options et des modes de jeu fournis

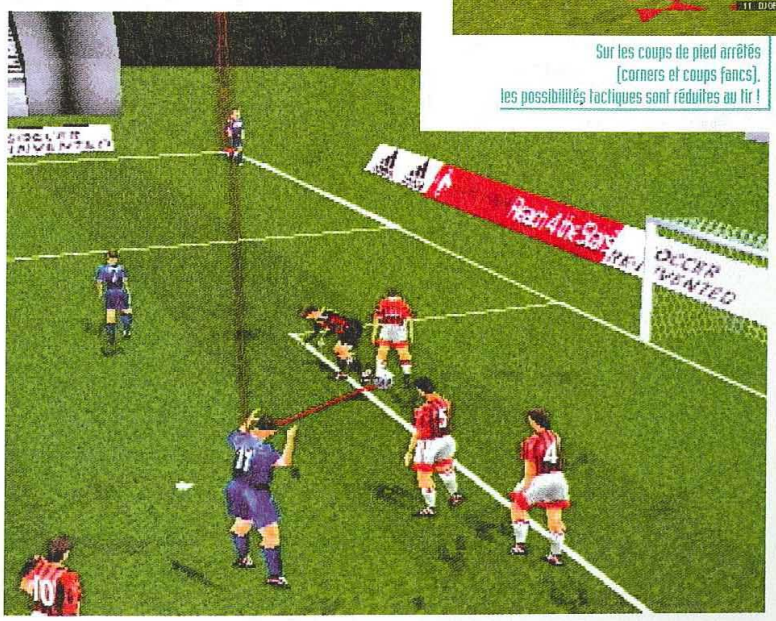
Pourtant à la base, le titre de Shen disposait d'atouts concurrentiels non négligeables. En effet, avec FIFA 98, Adidas Power Soccer 98 est sans conteste possible la simulation de foot la plus complète du marché. 400 équipes, une base de donnée de plus de 10 000 footballeurs, 120 pays représentés, 34 stades ; un vertige de chiffres bien agréable pour les amoureux du ballon rond ! Les modes de jeu ne sont pas en reste puisqu'à l'inverse du dernier titre d'Electronic Arts qui ne vous permet de disputer que la Coupe du Monde, APS 98 vous donne quand même la possibilité de participer à tous les championnats et tournois de la planète : Ligue des Champions, Coupe des vainqueurs de Coupe, Coupe de l'UEFA, Copa America, Copa Libertador, Coupe d'Afrique des clubs champions et Coupe d'Afrique des nations, bref, la total ! Sinon, par rapport aux autres versions, Shen a fait un bel effort en élargissant les options tactiques. Malheureusement, l'optimisme est de courte durée et s'arrête pour ainsi dire aux nombreux menus du soft.

Un nouveau concept, un vrai feeling qu'il disait !

En effet, sur le terrain c'est une toute autre histoire qui, au rythme des foulées de vos footballeurs grossièrement modélisés, prend assez rapidement des allures de tragédie vidéo-ludique. Si les développeurs sont parvenus à corriger la piètre qualité de la motion capture du précédent volet (souvenez-vous, les joueurs donnaient l'impression de glisser sur la pelouse !), d'autres problèmes totalement inédits ont pris la relève et, au final, c'est tout le gameplay qui en souffre. D'abord, le jeu est horriblement lent, les joueurs se déplacent mollement comme s'ils étaient chaussés non pas des célèbres Predator d'Adidas dont on ne cesse de nous vanter les mérites tout au long du jeu (une vraie compil' de pubs !), mais de semelles de scaphandrier en plomb bien lourdes ! On a franchement le sentiment de regarder un mode replay. A cette sensation quelque peu désagréable s'ajoute une gestion problématique du joueur le plus proche du ballon. Bizarrement, lorsque l'adversaire vous tacle, vous perdez le contrôle de ce joueur au profit d'un coéquipier plus éloigné ! Rgnnn ! Pour remédier à cette petite contrariété, vous serez donc contraint de presser la touche R1, et comme l'ordre se transmet avec un léger décalage vous finissez par perdre peu à peu le fil du match, le CPU (la console) profitant évidemment de ce temps de réaction. C'est gavant au possible ! Adidas Power Soccer 98 renferme également de nombreux défauts d'Intelligence Artificielle. Cruel constat, personne n'est épargné. Le comportement du gardien manque de cohérence, notamment sur les sorties et sur des balles a priori faciles à capter mais qu'il relâche immédiatement. Vos défenseurs peu réactifs n'apportent aucun soutien valable laissant souvent l'adversaire et ses coéquipiers seuls dans la surface de réparation. Enfin, vos attaquants ne suivent pas toujours correctement vos options tactiques. Inutile de préciser que cette accumulation de défauts assassine purement et simplement le plaisir du joueur qui éprouvera le plus grand mal à pratiquer un foot technique et tactique. Une véritable déception.



Sur les coups de pied arrêtés (corners et coups francs), les possibilités tactiques sont réduites au tir !



LE GRAND T

FIFA 98

Cette année l'affrontement entre les éditeurs aura été particulièrement sauvage. Beaucoup de prétendants au titre de meilleure simulation de football mais, comme le veut la coutume, un seul et unique vainqueur. Un tournoi passionnant au dénouement des plus logiques.

DTOURNOI

3 FIFA 98 — 1 APS2

6 ISS PRO — 0 ACTUA SOCCER 2

2 WORLD LEAGUE SOCCER 98 — 1 PRO FOOT CONTEST

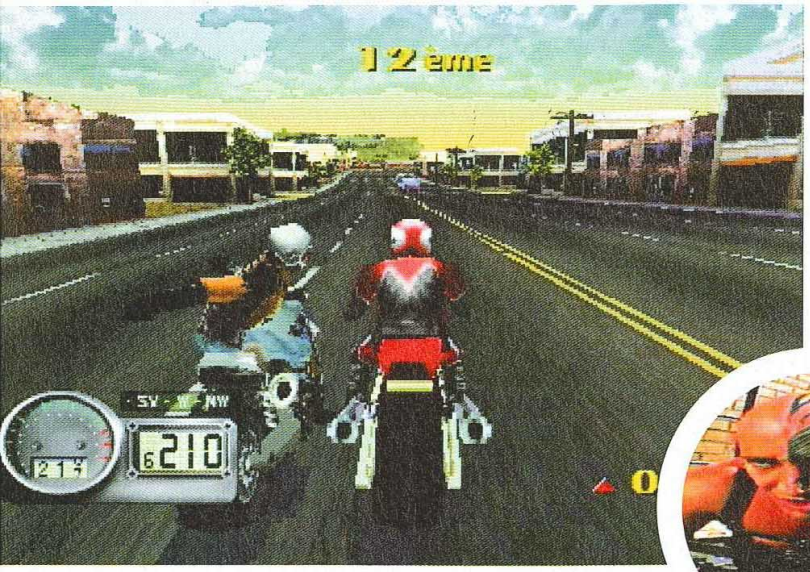
9 COUPE DU MONDE 98 — 1 ADIDAS POWER SOCCER 98

2 FIFA 98 — 1 ISS PRO

5 COUPE DU MONDE 98 — 1 WORLD LEAGUE SOCCER 98

1 FIFA 98 — 0 COUPE DU MONDE 98

VAINQUEUR FIFA 98



Lorsque vous partez sur une mauvaise route, le «mauvais sens» habituel vous en avertit, puis disparaît pour vous laisser le plaisir de la balade.

Par Grégory Szriftgiser

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN JUIN

ROAD RASH 3D

Fiche technique

ROAD RASH 3D	
Genre	Course de fous
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 6 (non simultané)
Niveaux de difficulté	-
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a réussi à gauler une chaine ; ils vont voir comme ça fait mal !

Le premier Road Rash PlayStation avait plus que déçu : c'était ce qu'on peut appeler un jeu médiocre. On ne pouvait en rester là avec un titre qui, par le passé, avait marqué toute une génération de joueurs !

Avant d'aborder sérieusement le contenu de Road Rash, je ne peux m'empêcher de parler des conditions de ce test. A vrai dire, Road Rash 3D renoue tant avec ce gameplay délirant qui nous avait passionnés sur les vieilles consoles 16 bits, que le paddle PlayStation me fut honteusement dérobé plusieurs heures durant... Le chômage technique, quoi. A peine avais-je repris possession de la bécane que je me retrouvais avec le ventilateur du bureau braqué en plein dans la tronche : «c'est pour les sensations» m'a-t-on fait. Alors moi j'étais à la bourre comme jamais, merci les gars ! Qu'à cela ne tienne, Road Rash 3D prouve ainsi que ce n'est pas forcément les jeux les plus beaux qui passionnent les rédacteurs de PlayStation Magazine !

Grosses cylindrées et barres à mine

Je rappelle le principe pour ceux d'entre vous qui n'ont pas connu les épisodes précédents. A cheval sur un monstre mécanique à deux roues, vous êtes lancé à vive allure dans des courses tout à fait illégales, où tous les coups sont, vous vous en doutez, permis. Le but est bien entendu d'arriver premier, ce qui équivaut parfois à arriver tout court... Les 15 concurrents contre lesquels vous allez vous battre de tracé en tracé sont pour le moins violents, désaxés et totalement inconscients de l'existence de la sécurité routière. La plupart sont armés, alors que vous commencez avec pour seule défense vos petits poings. A vous de dérober la barre à mine d'untel, le nunchaku de tel autre avant qu'il ne vous

A chaque croisement, le sens pris par la course vous est indiqué.

Arrêté par les flics ! La course prend fin ici, et pas de sous gagnés, bien sûr.

RR3D ne brille pas par sa beauté, mais par son intérêt

Born to be blind

Voilà ce qui arrive quand on ne prête pas suffisamment attention à la route ! Les chutes de Road Rash 3D sont vraiment soignées, impressionnantes et parfois ridicules.

Pilote et moto ont une barre de vie. Celle du pilote se régénère pendant la course, mais la moto ne la récupère qu'après la course...

frappe avec, et de vous faire ainsi un capital d'armes à utiliser sans modération à l'approche d'un des coureurs. Ces dernières sont variées, allant des armes contondantes les plus simples comme une batte de base-ball au taser électrique et autre bombe lacrymo., en passant par un pied de biche aux allures de esse de boucher. Vous pouvez les utiliser de deux façons différentes, soit pour une attaque puissante mais lente, soit pour une plus rapide mais moins dangereuse.

Circulation + vitesse + baston = viandage

Quelque soit le circuit, vous vous apercevrez vite qu'il s'agit de faire très attention à ce qui se passe. Non seulement il faut allez vite et prendre les virages à la corde comme dans n'importe quel jeu de courses mais il faut aussi éviter les voitures, les coups portés par les adversaires, sans pour autant quitter la route des yeux à moins de vouloir finir dans le décor. Certes, on se marre toujours autant après une belle chute, tant elle est impressionnante... mais après la rigolade, il faut penser à progresser et le jeu se corse très rapidement. Quatre niveaux sont prévus pour le mode principal intitulé grand jeu que vous ne pourrez passer qu'en vous qualifiant dans les trois premiers à chaque circuit. Les victoires vous rapportent de l'argent, avec lequel vous pourrez vite acheter une nouvelle bécane, parmi les 12 proposées. Il y en a là encore pour tous les goûts : Harley, sport, course ou tourisme, chaque catégorie correspondant à un des gangs du jeu. Bien sûr, à mesure que votre machine progresse, celle des concurrents

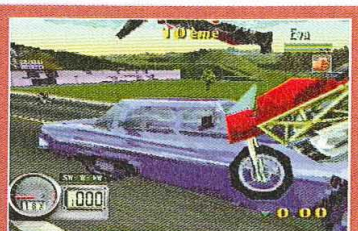
En vue arrière, vous cognerez 2 fois plus fort, mais à n'utiliser qu'en ligne droite !

fait de même et les circuits deviennent de plus en plus longs et dangereux.

Scotché à l'écran comme à la route

Road Rash 3D remplit son contrat : c'est tellement amusant de renverser des piétons, de se vautrer lamentablement sur une trentaine de mètres et de se taper les uns sur les autres en pleine pointe de vitesse, qu'on n'en démord plus. Si les décors ne sont pas impressionnants pour deux sous, la technique

Se bastoner, c'est très fun, mais on prend trop l'habitude de regarder l'adversaire au lieu de la route.



ROAD RASH 3D

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : C'est loin d'être beau, mais on s'y fait. Les circuits sont variés, les tracés excellents. **5**

DURÉE DE VIE : 160 km de route, 4 niveaux à passer : il y a de quoi faire. On ne se lasse pas. **8**

JOUABILITÉ : Des motos aux réactions réalistes, des bastons d'enfer. A l'analogique : le bonheur. **8**

MUSIQUE ET SON : Des groupes délires (Sugar Ray) et des bruitages savoureux (la barre à mine). **7**

ORIGINALITÉ : Sur PlayStation, c'est le seul titre offrant de telles sensations. **7**

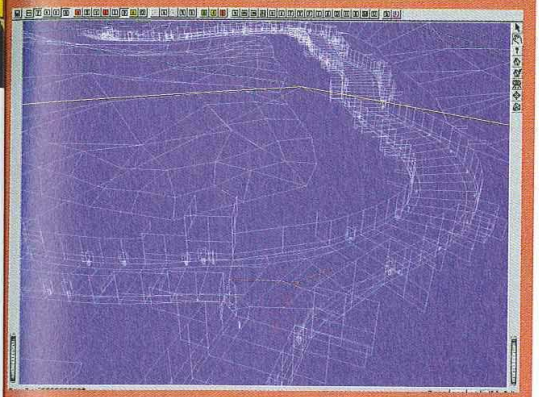
TECHNIQUE : C'est impressionnant. Pas de clipping, une bonne liberté d'action. **8**

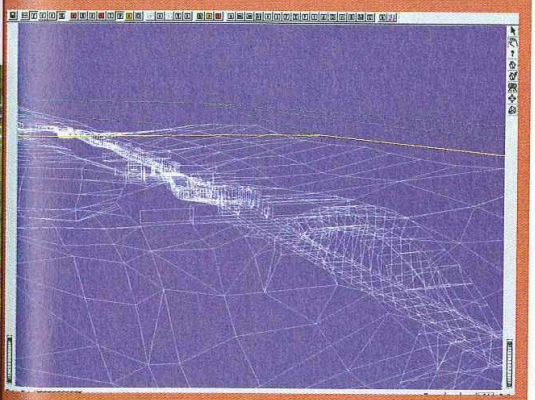
EN RÉSUMÉ

Au début, on est un peu rebuté par les graphismes aux couleurs fouillies, mais pris dans la mêlée, les premières vautres à 200 km/h et les premiers coups de planche font inévitablement exploser de rire. Un must pour les fans de grandes courses dans les espaces américains et de violence un tantinet gratuite. **7**

160 km de route !

Techniquement, les prouesses des développeurs sembleront transparentes pour tout un chacun. La plus impressionnante d'entres elles reste l'élaboration du complexe routier, puisque vous pouvez aller où bon vous semble sur des dizaines de kilomètres. Le fond d'écran, plutôt que d'être un décor en 2D comme d'habitude, est une projection du vaste réseau et se modifie pour coller au type de milieu : urbain, campagnard, etc. Ainsi, pas de clipping, malgré tes dénivelés impressionnants et la longueur de route disponible !

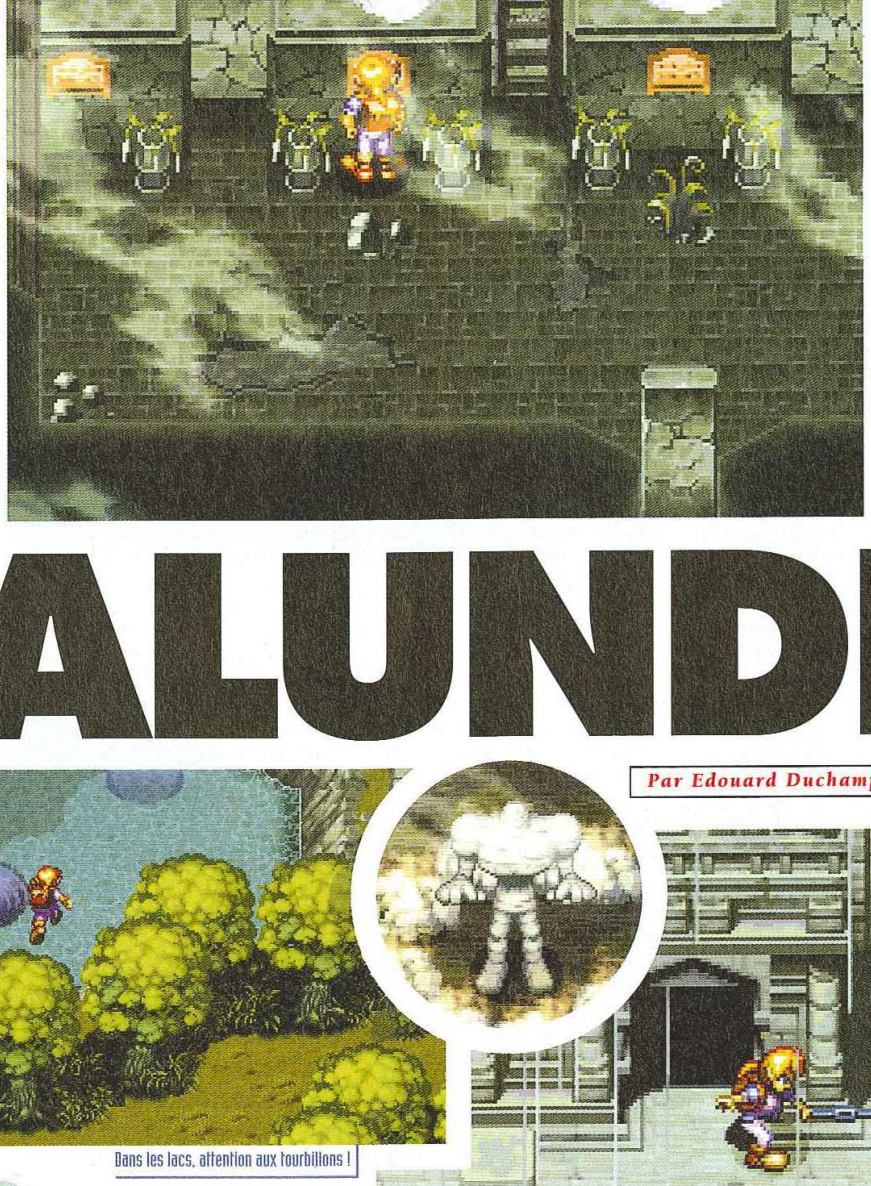




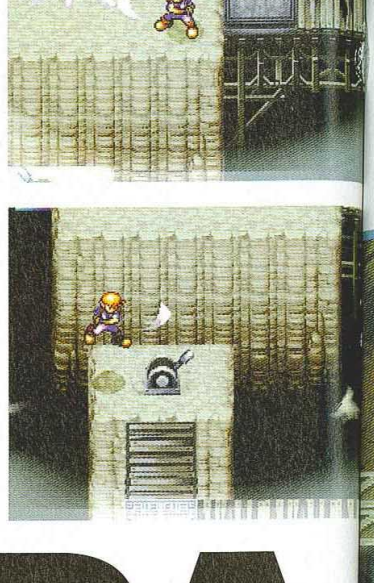
est là : la motion capture est réussie et les appuis des motos sont très bien rendus. Les chutes également, et la longueur des circuits (qui vont du café préféré d'un gang à celui d'un autre, pas de boucle) est impressionnante. Ceux-ci sont variés, traversant villes et campagnes, canyons et tunnels. S'il est évidemment préférable de les suivre pour remporter la course, rien ne vous empêche de bifurquer pour une petite randonnée solitaire ! L'absence de clipping offre un confort qui se révèle vite indispensable vue l'intensité des courses. L'ensemble est agréablement enrobé par environ 40 minutes de cinématiques très dynamiques, et les musiques s'accordent parfaitement pour livrer au final un soft à l'ambiance originale qui, s'il est loin d'être parfait visuellement, dispose d'une durée de vie et d'un gameplay particulièrement soignés. On regrettera bien sûr le manque d'un mode 2 joueurs en simultané que, pour des raisons techniques, l'équipe n'a pu réaliser. Un jeu prenant, à conseiller à tous les amateurs de sensations fortes !

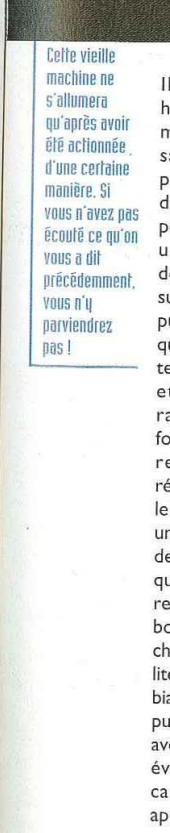
Au paddle analogique, la maniabilité est un vrai régal.

A première vue, les circuits ont l'air normaux. Mais leur longueur est en réalité impressionnante.



Dans cette crypte, il faut rendre hommage aux cinq fantômes qui y résident pour pouvoir passer. Si vous ne le faites pas dans un certain ordre, ils ne vous ouvriront pas.





Cette vieille machine ne s'allumera qu'après avoir été actionnée d'une certaine manière. Si vous n'avez pas écouté ce qu'on vous a dit précédemment, vous n'y parviendrez pas !

ALUNDRA

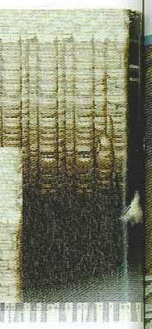
Par Edouard Duchamps

EDITEUR : PSYGNOGIS
DISPONIBLE EN JUILLET

Dans les lacs, attention aux tourbillons !

fiche technique

ALUNDRA	
Genre	Action-aventure
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	Perdu dans les rêves d'un
demi-heure de jeu	pauvre paysan...



A

PSYGNOGIS
EN JUILLET

Après le succès de Final Fantasy, il était logique que les jeux de rôles-aventure nippons soient adaptés avec un peu plus de diligence chez nous. Alundra fait partie de cette nouvelle vague au bon goût de sushi et de jouabilité exemplaire.

Cette vieille machine ne s'allumera qu'après avoir été actionnée d'une certaine manière. Si vous n'avez pas écouté ce qu'on vous a dit précédemment, vous n'y parviendrez pas !

Il y a bien longtemps, les gens vivaient heureux et libres. Les jeux d'action montraient des personnages idiots sautant sur des surfaces appelées plates-formes, un texte lancinant défilait sous les images fixes et un peu laides des jeux d'aventure, et un vaisseau minuscule se recevait des tonnes de boulettes ennemies sur le visage dans les jeux de tirs. Et puis, un jour le petit personnage idiot qui sautait en a eu marre de sauter, le texte lancinant en a eu marre de défiler et le petit vaisseau en a eu marre de ramasser des options. Ils ont donc ensemble fondé une sorte d'association syndicaliste pour le renouveau du jeu vidéo, ce à quoi on leur a répondu : «puisque vous êtes si forts, allez-y, créez-le votre nouveau style de jeu !». Pas démontés pour un sou, les trois nouveaux amis décidèrent, un soir de cuite, de réunir leurs qualités pour donner ce qu'ils avaient de mieux. Nous passerons sur leur rencontre avec le vieux magicien dans la forêt du bonheur et leurs conférences au pays des gentils champignons pour en venir directement à leurs qualités : à savoir le jeu d'adresse du bonhomme, l'ambiance fantastique du jeu d'aventure et le cumul des puissances du vaisseau. Cela a donc donné un jeu avec un bonhomme qui saute dans un univers avec évolution du scénario et gain de puissance des caractéristiques du personnage. C'est ce qu'on appelle de nos jours un jeu d'action-aventure ou encore action-RPG (RPG pour Role-Playing-Game), genre de jeu typiquement japonais.

Alundra, la saga des rêves

Dans Alundra, le bonhomme qui saute est un jeune garçon elfe du nom d'Alundra (difficile de l'oublier) qui possède des capacités étonnantes. Il a ainsi la faculté de se déplacer dans les rêves des autres protagonistes, ce qui lui permet de ne pas trop chômer du fait de la recrudescence des malédictions dont sont victimes les habitants du village d'Inoa. En effet, ces derniers sont la cible d'une étrange machination visant à s'introduire dans leurs rêves pour les posséder. Tout devient plus clair lorsqu'on apprend qu'une étrange créature du nom de Melzas entreprend de faire

L'après Final Fantasy a un nom : Alundra

Vous n'êtes pas obligé de tuer tous les monstres que vous rencontrerez, bien au contraire... Pensez parfois à fuir.

Pour sauvegarder votre partie, le livre bleu est nécessaire. Le premier se trouve chez vous et les autres au détour d'un labyrinthe, comme ici.

Le passage de la mine est particulièrement déroutant avec ses labyrinthes de voies ferrées.

Les coffres sont vos amis, n'en négligez aucun !

Un style de jeu complet

Alundra propose au joueur un défi d'une difficulté rare sur PlayStation. Pour simplifier, commençons par poser la trame du jeu. Le joueur se trouve confronté à une situation quelconque qu'il faut résoudre grâce à la réflexion. Pour faire avancer le scénario, il doit aller discuter avec les personnages du village qui lui dévoilent, parfois à demi-mots, la solution de son problème. Une fois le scénario débloqué, le joueur est plongé dans l'action, s'opposant à des monstres. Ici, c'est son habilité qui est mise à l'épreuve lors des combats. Mais, entre ces mêmes combats, le héros se doit de résoudre des énigmes afin de pouvoir traverser des salles. Et c'est là que réside toute la puissance d'Alundra : proposer à la fois un défi au cerveau et aux réflexes. Il faut être très adroit pour vaincre les horribles boss du jeu ainsi que pour traverser les multiples petits passages acrobatiques où la moindre erreur de saut est fatale. Les méninges devront fumer avant de

Les dalles marquées d'une flèche sont en fait des tapis roulants qui obligent Alundra à avancer contre sa volonté.

irruption dans ce petit monde pour, bien évidemment, se l'approprier. Grand chef d'une armée de démons et autres monstruosités, ce seigneur des ténèbres, qui semble issu d'un univers parallèle, doit absolument être stoppé par quelqu'un. Et ce quelqu'un est Alundra. Au début, le jeune garçon n'est pas du tout pressenti pour un jour devenir héros de jeu vidéo. Mais c'était sans compter Lars, un bien étrange mage qui entre en contact avec lui par le biais de ses rêves et le convainc de venir au village d'Iona. Le jeune garçon s'exécute et ne se doute pas qu'il s'embarque dans une aventure qui les tiendra, lui et le joueur, en haleine plusieurs dizaines d'heures durant.

Un style de jeu classique mais efficace

ALUNDRA

Memory card

DESIGN : Pas exceptionnel. Des graphismes mignons et recherchés mais peu colorés. **5**

DURÉE DE VIE : Le jeu est très long mais il est tellement dur qu'il peut rebuter avant la fin. **7**

JOUABILITÉ : Alundra se manie correctement, mais les épreuves sont si difficiles qu'on s'énerve. **7**

MUSIQUE ET SON : Des mélodies entraînantes ou lugubres qui collent parfaitement à l'action. **7**

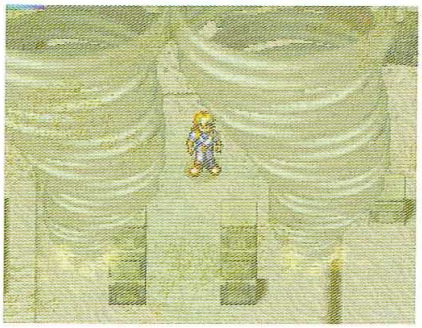
ORIGINALITÉ : Si vous êtes un vieux des jeux vidéo, vous conviendrez que le principe est éculé. **4**

TECHNIQUE : De la 2D et uniquement de la 2D, c'est joli mais ça ne remue pas les foules. **6**

EN RÉSUMÉ

Alundra fait partie de la salve des jeux d'action-aventure typiquement japonais qui arrivent en France. Il peut sembler un peu ringard avec sa 2D, mais jouons sans se préoccuper d'un aspect extérieur qui cache un intérêt immense. Un titre qui vous garantira des heures de jeu et de plaisir. **7**

Voici Melzas le terrible qui a décidé de la fin de l'humanité !

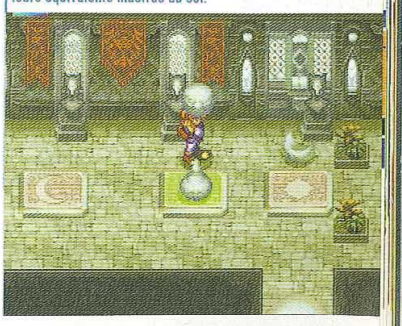


comprendre comment ouvrir 4 portes avec 3 clés, ou encore comment traverser une muraille infranchissable en apparence. Et comme en plus le jeu vous propose un scénario à suivre avec passion et une multitude de personnages secondaires attachants qui vivent en parallèle de votre aventure, c'est aussi sur le plan du suivi scénaristique qu'Alundra pourra séduire le joueur.

A qui s'adresse ce jeu ?

Difficile de définir le destinataire du jeu. Alundra est à la fois un énorme mélange de genres à succès et, finalement, un genre bien à part qu'on n'a pas l'habitude de retrouver sur les rayons de jeux vidéo français. Certes, ce titre s'adresse avant tout aux amateurs de jeux longs et scénaristiquement suivis, mais ceux-ci risquent d'être assez déroutés par la difficulté incroyable du soft. Car il est, en effet, difficile d'imaginer les amateurs de Baphomet et autres jeux d'aventures plus traditionnels en rois de la manette capables de traverser sans s'énerver les diverses épreuves d'habileté qui parsèment Alundra. Sauts au-dessus du vide à quelques millimètres près, déclenchements d'interrupteurs à faire à la milli-seconde, Alundra est très vite crispant pour qui s'intéresse plus aux parties aventures qu'arcade du jeu. Et il en va de même pour le contraire. Les fondus de défis infranchissables ne pourront qu'être ennuyés devant les passages du jeu où, foin de combat il faut tourner en rond dans une forêt géante avant de trouver le bon arbre un peu de travers qui cache l'entrée du labyrinthe. Alors il est vrai qu'Alundra est un produit puissant, un grand jeu comme on les aime, mais sa trop grande difficulté empêche de le classer au panthéon des jeux de la PlayStation. Nul doute qu'il trouvera son public, un public avide de nouvelles sensations, de jeux qu'on ne termine pas en une pauvre après-midi. Un excellent soft pour d'excellents joueurs. Mais tous apprécieront l'effort produit par Psygnosis dans la traduction du titre en français.

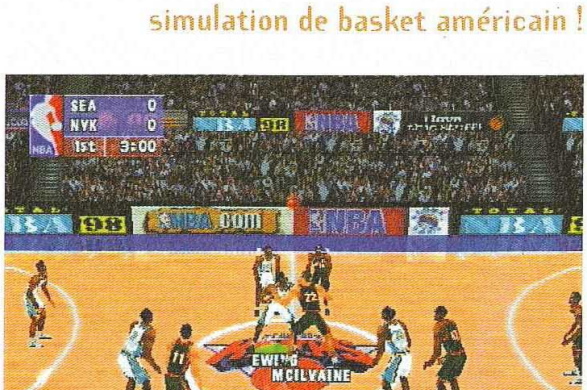
Comme dans les jeux éducatifs de notre jeune âge, il faudra placer les motifs en pierre sur leurs équivalents illustrés au sol.



Quelle hérésie ! Alors que la majorité des joueurs sont en proie à un cruel dilemme -quel jeu de foot acheter ?- Sony joue la carte de l'anticonformisme en sortant une simulation de basket américain !

Tiens, nous sommes en plein mois de juin, c'est la Coupe du Monde et tous les mioches de la planète ne rêvent que d'une chose : voir s'affronter le Brésil et la Jamaïque dans une ambiance enfumée entourés de chaleureuses supporters sud américaines ! Si on en profitait pour lancer notre nouvelle simulation de basket américain sur le marché ? Voilà une bien curieuse décision et pourtant, à la surprise générale, c'est bien ce qu'a fait Sony ! Le troisième volet de la série des Total NBA débarque avec quasiment 6 mois de retard alors que la saison de NBA touche à sa fin et que la majeure partie des joueurs a depuis longtemps orienté son choix. Un challenge pour le moins difficile pour un soft académique mais non dénué de qualités.

Les prises à deux du CPU sont redoutables. Attention au «three second violation» !



TOTAL NBA 98

Ici, les contres sont d'une précision redoutable quand on les maîtrise.

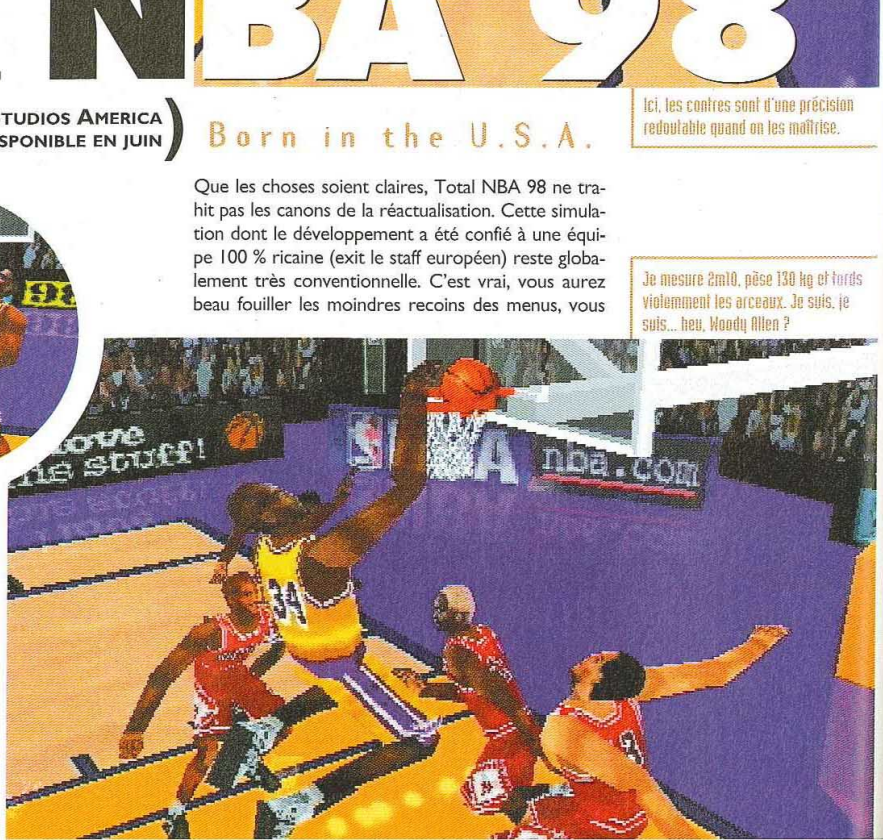
EDITEUR : SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA
DISPONIBLE EN JUIN

Par Jean Santoni

Born in the U.S.A.

Que les choses soient claires, Total NBA 98 ne trahit pas les canons de la réactualisation. Cette simulation dont le développement a été confié à une équipe 100 % ricaine (exit le staff européen) reste globalement très conventionnelle. C'est vrai, vous aurez beau fouiller les moindres recoins des menus, vous

Je mesure 2m10, pèse 130 kg et fonds violemment les arceaux. Je suis, je suis... heu, Woody Allen ?



fiche technique — TOTAL NBA 98

Genre	Simu. de basket américain
Editeur	Sony Interactive Studios America
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On révise ses schémas tactiques.

TOTAL NBA 98

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : Des graphismes corrects mais inférieurs à ceux des volets précédents. **7**

DURÉE DE VIE : La difficulté du soft devrait satisfaire les vrais amateurs de NBA. **7**

JOUABILITÉ : La vitesse et les angles de vues risquent de décontenancer les débutants. **7**

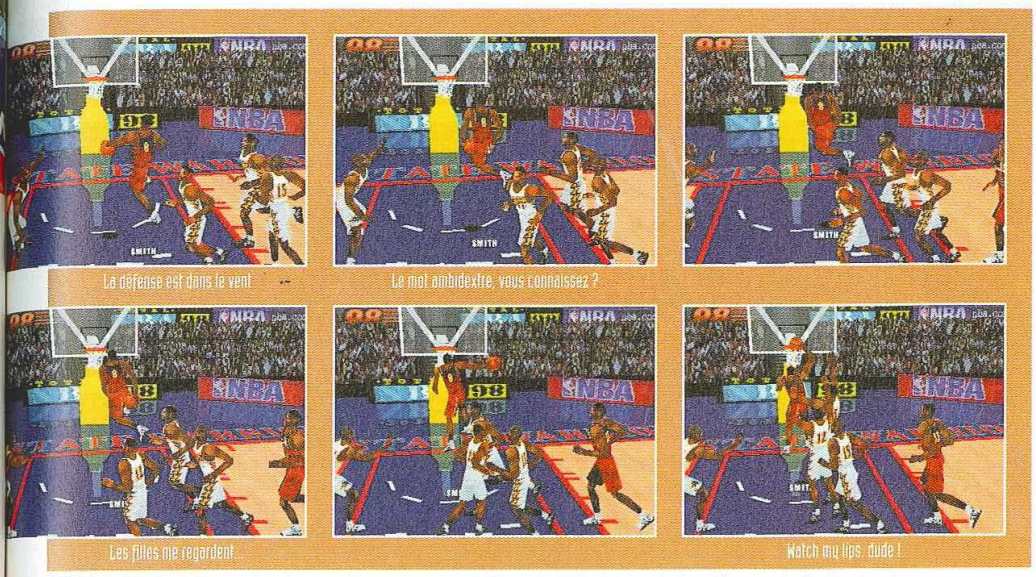
MUSIQUE ET SON : Une ambiance 100 % NBA. Commentaires dynamiques. **7**

ORIGINALITÉ : Rien à signaler, il s'agit d'un énième jeu de basket. **4**

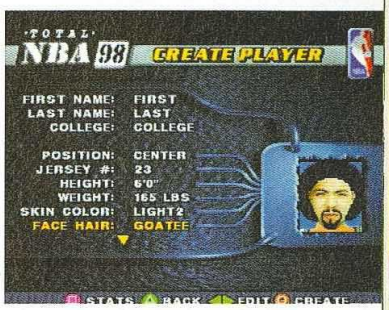
TECHNIQUE : Un moteur 3D très rapide, pas de ralentissement et un excellente IA. **7**

EN RÉSUMÉ

Malgré de solides atouts (gameplay technique, action rythmée), Total NBA 98 arrive peut-être un peu tard sur le marché. NBA Live 98 d'EA est déjà dans la place et la Coupe du Monde focalise les esprits. Un bon soft néanmoins qui pourra intéresser ceux qui ont oublié d'acheter une simulation de basket cet hiver ! **7**



Une bonne simulation de basket qui arrive un peu tard



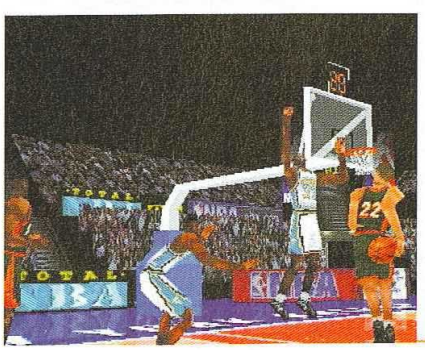
Des options de jeu complètes mais un habillage digne des pompes funèbres !

Qui a dit que les blancs ne savaient pas sauter ?

n'y décèlerez aucune réelle innovation. On retrouve bien évidemment les 29 équipes et leurs effectifs remis à jour, les modes de jeu (Saison, Play-Off) et les options de management habituels (transferts, remplacements, créations de joueurs) ainsi que la plupart des tactiques offensives et défensives dont usent et abusent les coachs de la NBA. Bref, rien qui ne dépayse les initiés. Par rapport aux précédents volets et concernant la maniabilité, on note toutefois de timides améliorations : les contres et les vols de balle sont devenus plus instinctifs et précis, le système de passes quant à lui a été optimisé et permet de réaliser comme dans les deux derniers Adidas Power Soccer des combos de passes d'une efficacité redoutable. Techniquement, par contre, on a reculé d'un (petit) cran, peut-être a-t-on perdu l'european touch en traversant l'atlantique, mais pas de quoi rougir de colère. La modélisation des joueurs et la résolution graphique, bien que de qualité moindre, restent d'un niveau très correct et la motion capture propose des mouvements certes moins décomposés mais quand même variés et assez naturels.

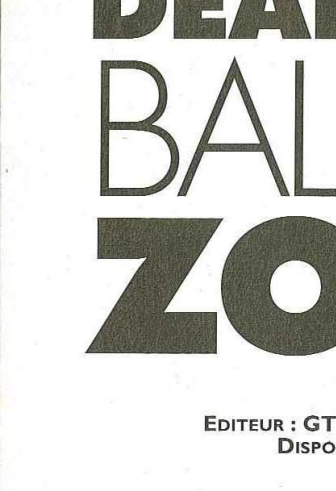
Du speed baby ! Du speed !

Mais, une fois encore, c'est sur le parquet que le joueur fera la différence avec les productions concurrentes. En effet, les phases de jeu se déroulent à une vitesse vertigineuse. Ça va si vite que lors des premières rencontres, on a l'impression d'être figurant dans un film de Chaplin ! Bienvenue en NBA ! C'est carrément déconcertant. On ne voit même pas circuler la balle. Les joueurs gérés par machine enchaînent froidement dunk, pénétrations, vols de balle, feintes et bashs sans que vous puissiez vraiment réagir. Enfin si, un peu quand même, mais c'est pathétique. En gros, vous sautillez face à l'adversaire (parfois un poil à côté) pour tenter, non sans un certain désespoir, de le contrer puis vous vous rendez compte, les yeux exorbités, que le porteur du ballon est de l'autre côté de la raquette en train de slamer violemment ! Quand enfin, vous parvenez à chiper le ballon, ce qui dans ce jeu est rarement le fruit du hasard, les secondes qui suivent ne font que confirmer ce que vous aviez constater en défense. Total NBA 98 demande un basket-ball extrêmement technique et précis. Beaucoup d'observation, pas mal de tactique, telles sont les clefs de la victoire. Il vous faudra donc chasser les mouches un long moment avant de pouvoir prétendre avoir dompté la bête et vous adapter aux angles de vue qui n'offrent pas toujours un confort de jeu optimal dans certaines situations. Alors seulement après, vous pourrez profiter pleinement de l'énorme potentiel ludique de ce titre. Une simulation pour les pro. du basket virtuel parfaitement jouable mais très exigeante qui ravit quand même la seconde place de NBA pro 98 de Konami pour talonner de très très près NBA Live 98 d'Electronic Arts, pas mal.



Une passe aveugle ! C'est le genre de fourberie dont le CPU raffole !

Une arène, des sportifs aussi sympathiques que des pitbulls dégénérés et des litres d'hémoglobine. La recette était plutôt bonne mais Rage Software a semble-t-il oublié de saupoudrer le tout d'un soupçon d'intérêt. Une grosse déception pour les fans de Speed Ball !



En 2161, quand vous êtes beau, riche, en bonne santé et que vous vous ennuyez parce que vous avez tout vu, tout entendu, tout respiré, le truc à la mode pour trouver encore la vie un tant soit peu intéressante, c'est d'assister au championnat de Dead Ball Zone, un sport d'une violence inouïe à mi-chemin entre le hand-ball et la boucherie dans lequel s'affrontent deux équipes de huit joueurs armés jusqu'aux dents. Les règles sont simples, pour gagner il suffit de marquer un maximum de buts en balançant le plus fort possible une boule, loin d'être en mousse, dans les cages de l'adversaire. Original ? Non, disons que DBZ sort de l'ordinaire. N'oublions pas que le soft s'inspire très largement de Speed Ball, un titre mythique des années 80 sorti sur Atari et Amiga et que Psygnosis avait déjà tenté sa chance sur ce créneau avec Riot un an et demi auparavant sans grand succès d'ailleurs. C'est à croire que le genre est maudit sur 32 bits.

Les manipulations pour les coups spéciaux sont peu instinctives.

Avant chaque match, vous pourrez modifier les caractéristiques de chaque membre de votre équipe.

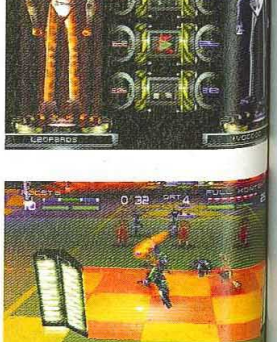
Compte tenu du niveau de l'IA, les changements de tactiques sont loin d'être indispensables.

Par Jean Santoni

DEAD BALL ZONE

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUIN

Le comportement des goals laisse songeur : plongeons à retardement, pas de sortie, la misère quoi...



fiche technique

DEAD BALL ZONE	
Genre	Hand-ball futuriste
Editeur	GT Interactive
Distributeur	GT Interactive
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	2
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a presque fait le tour du soft.

DEAD BALL ZONE

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : Des effets de lumière spectaculaires et un design futuriste réussi. **7**

DURÉE DE VIE : Une fois le championnat terminé, on range le jeu. **3**

JOUABILITÉ : Les commandes les plus intéressantes ne sont pas du tout instinctives. **6**

MUSIQUE ET SON : On entend à peine les chocs et les musiques. Étrange... **4**

ORIGINALITÉ : Avez-vous déjà pratiqué le hand-ball armé d'une tronçonneuse ? **6**

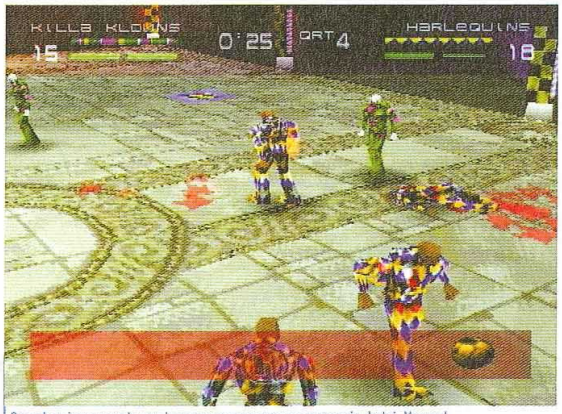
TECHNIQUE : DBZ exploite parfaitement les capacités de la console. Aucun bug. **7**

EN RÉSUMÉ

Quelques bonnes idées, une réalisation très correcte, mais des possibilités de jeu extrêmement limitées. Voilà qui résume à merveille Dead Ball Zone, un soft à la durée de vie éphémère qui vous amusera le temps de quelques parties. C'est dommage, le concept sport-massacre méritait décidément mieux.

4

Compte tenu du niveau de l'IA, les changements de tactiques sont loin d'être indispensables.



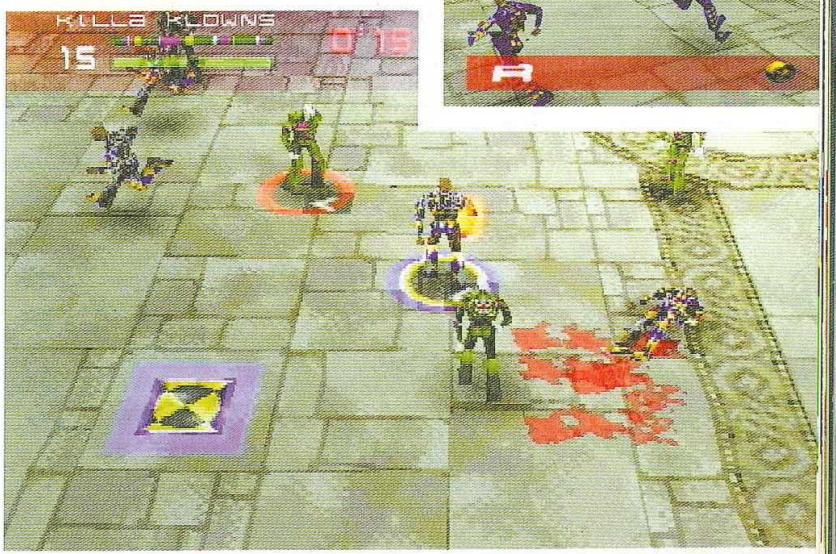
Quand un joueur reste sur le carreau personne ne se soucie de lui. Marrant.

Massacre à la tronçonneuse à la sauce cyber, ça donne ça !

Au début, le joueur est sous le charme de l'ambiance cyber-punk très froide que dégage le soft mais aussi et surtout de la réalisation assez classieuse. Sans pour autant pousser la console dans ses derniers retranchements, il faut reconnaître que Rage Software a soigné son travail. Le jeu tourne en haute résolution et en 30 images par seconde, il n'y a aucun ralentissement et quasiment aucun bug sur lequel on pourrait s'acharner, les personnages des 15 équipes ont plutôt un bon look malgré leurs bas de pantalon on ne peut plus seventie's, leurs mouvements d'un naturel saisissant et les développeurs maîtrisent sans problème les routines de la PlayStation en matière d'effets visuels. Et puis on trouve de bonnes idées comme la possibilité de personnaliser son équipe en modifiant les caractéristiques des effectifs ou bien de définir différentes configurations d'armes particulièrement dévastatrices avant chaque match. Les joueurs peuvent non seulement utiliser ces armes mais disposent également de coups spéciaux pas vraiment subtils. Parmi ces taquineries, on trouve le très classique mais efficace «mange mon front» qui vise avec une délicatesse relative les dents de l'adversaires, «mange mon genou» qui fera gagner 5 tons à sa voix ! Sans oublier les massages de vertèbres et autres piétinements. Bien sûr dans l'arène, on se lâche, ça saigne, ça vomit, ça meurt et personne ne nettoie ! Voilà pourquoi les pré-versions nous avaient enthousiasmées lors de nos reportages. Mais on s'attendait à quelques améliorations significatives qui hélas...

Séquence désenchantement

Un soufflet c'est super déprimant, vous le sortez du four, il est énorme et tout à coup pfuit ! Il s'affaisse et il ne reste plus rien. DBZ c'est un peu ça. Il suffit d'une dizaine de parties pour faire le tour des possibilités du jeu et réaliser que le titre de GT Interactive ne sera jamais le Speed Ball de la PlayStation. Malgré son habillage high tech, ses petits détails gores, DBZ ne parvient pas à captiver le joueur. L'action est beaucoup trop simpliste pour ne pas dire primaire : deux passes, un petit coup de turbo et c'est le but. Bien sûr au début pour donner un peu de piment aux matchs, on essaye d'exploiter les armes et les coups spéciaux en se focalisant sur un joueur adverse, mais ça ne mène à rien : dans le feu de l'action, les coups les plus meurtriers sont bien trop difficiles à déclencher (il faut être bien au contact et réaliser une combo de 2 ou 3 touches !). Pendant que vous vous appliquez à faire ces manip', le CPU, lui, ne vous attend pas et fonce vers votre gardien pour marquer. Comme l'IA se révèle désastreuse, vous ne disposez d'aucun appui défensif et ce zèle tactique se traduit 9 fois sur 10 par un but humiliant, le goal préférant éviter tout contact avec la boule de métal ! L'absence de bonus ne fait qu'amplifier ce manque de profondeur et les matchs finissent par devenir répétitifs à outrance. Enfin, le manque d'amplitude du focus des caméras empêche d'adopter un jeu de passes réfléchi. Un soft dont on attendait beaucoup et qui au final nous a déçus.



EVERYBODY'S GOLF

Actua Golf 2 était un bon jeu dans cette catégorie si peu représentée des simulations de golf. Everybody's Golf est tout aussi réussi, mais plus varié, plus attractif, bref, encore meilleur !

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN JUIN

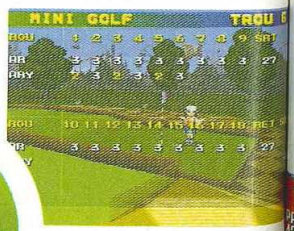
Evidemment, j'en vois déjà lancer des "bah, les jeux de golf c'est nul, de qui se moque-t-on", etc. Je les arrête tout de suite, n'étant pas un fan moi-même de ce type de jeu pas très courant, je dois bien avouer que je n'ai pu démordre d'Everybody's Golf qu'après m'être rendu compte que ma couette me manquait vraiment trop... Et pourtant, Dieu sait que je ne suis pas un amateur de pelouses scotish.

Une nouvelle référence

Pour ceux qui s'intéressaient au genre, Actua Golf 2 restait la référence en la matière sur PlayStation. Et bien si les deux softs n'attaquent pas le problème sous un angle tout à fait semblable, vu le côté cartoonesque d'Everybody's Golf, sachez que ce dernier surpasse tout de même le champion sur de nombreux points. Pour commencer, les modes de jeu sont innombrables : parcours seul, contre joueur(s) humain(s) ou machine, comptage par point ou par victoire, entraînement, tutorial, et même mini-golf pour les amateurs de casse-tête. Ce dernier mode permet en plus de monter de niveau (il y en plus de 5) et d'ouvrir ainsi d'autres

Il est possible avant de jouer un coup d'avoir une vue d'ensemble du terrain, et de le faire pivoter.

Pour apprécier le relief du parcours, les barres bleues indiquent un dénivelé montant, les rouges descendant.



La 3D permet de balader la caméra dans les trois dimensions pour avoir une parfaite idée du green.

Par Gregory Szriftgiser

fiche technique — EVERYBODY'S GOLF

Genre	Golf sympa
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 à 4 (non simultané)
Niveaux de difficulté	Suivant mode de jeu
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (3 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence seulement à comprendre les rudiments...

EVERYBODY'S GOLF

Memory card

DESIGN : Les personnages sont plutôt mièvres mais les parcours agréablement conçus. **6**

DURÉE DE VIE : Virtuellement infinie, grâce au mode multi-joueurs, et à la difficulté. **8**

JOUABILITÉ : Certains "par" impossibles à compléter, mais les commandes sont parfaites. **8**

MUSIQUE ET SON : Certainement pas le point fort du jeu. Le son est néanmoins suffisant. **5**

ORIGINALITÉ : Le premier à aborder le sujet d'une manière non rébarbative. **7**

TECHNIQUE : Le moteur 3D est très agréable, permettant une reconnaissance du green impeccable. **6**

EN RÉSUMÉ

Disons-le franchement, Everybody's Golf est le meilleur jeu de golf PlayStation. D'abord parce qu'il est bien réalisé, bien réglé, prenant, et parce qu'il s'adresse autant aux débutants qu'aux joueurs confirmés. Un très bon titre ! **7**

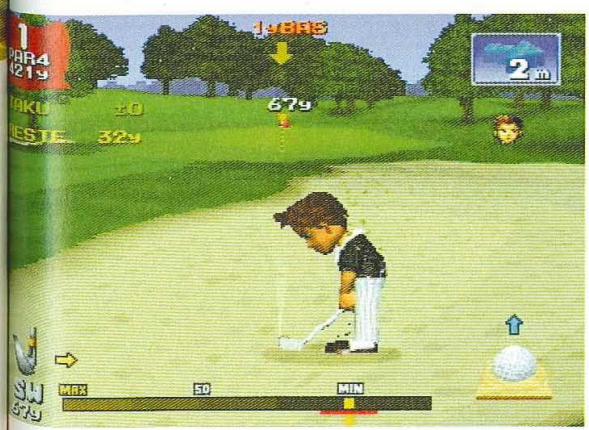
Le meilleur jeu de golf PlayStation !

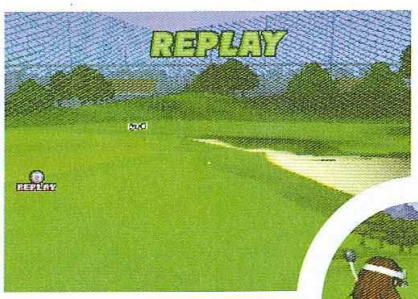
Pour apprécier le relief du parcours, les barres bleues indiquent un dénivelé montant, les rouges descendant.

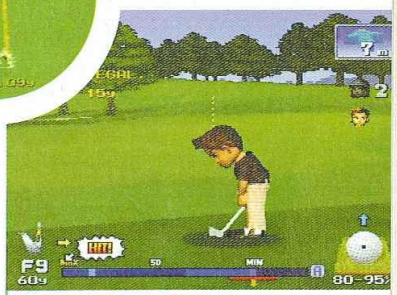
parcours et de découvrir de nouveaux personnages. En bref, pas de quoi s'ennuyer, d'autant que tous les paramètres indispensables du golf sont présents pour un réalisme élaboré et un challenge chevronné. L'interface manette est parfaite, facile à assimiler et complète, et les parcours sont très bien conçus, s'enchaînant avec une montée de difficulté graduelle très agréable. Et pour finir, si Everybody's Golf n'est pas le chef-d'oeuvre de technique de cette fin de millénaire, il n'en est pas moins fort bien réalisé, avec une 3D fluide, des graphismes fins et colorés et des possibilités de vision très confortables.

Birdie, par et bogey

Je rappelle brièvement la base des règles du golf : un parcours de 18 trous vous attend que vous devrez compléter en exécutant le moins de coups possibles. Chaque trou a un nombre de coup moyen pour être fini, en général 3 ou 4, c'est ce qu'on appelle le par. Le but étant, évidemment, de ne pas dépasser ce nombre de coup. Si c'est le cas, c'est un bogey (+ 1 coup), un double bogey (+ 2 coups), ou un ratage mémorable... En dessous du par, on trouve l'équivalent négatif du





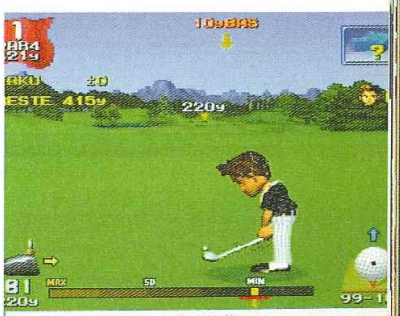


Un système qui a fait ses preuves : une double jauge pour régler la puissance du coup d'abord, la précision ensuite.

bogey, le birdie. Lors d'une rencontre contre d'autres joueurs, la victoire peut être déterminée de deux façons différentes, au choix : soit aux points (c'est dans ce cas celui qui au total a eu recours au moins de coups qui remporte la première place), soit aux trous gagnés (les points sont alors comptés non pas par coups mais par parcours remporté). Les deux méthodes sont bien entendu équivalentes, puisque d'une manière générale, le but est toujours d'accomplir le moins de bogey possible. Je peux encore concevoir, après cette brève explication que le golf ne vous attire pas plus, mais Everybody's Golf est loin d'être un mauvais jeu pour autant...

Que nenni

Au final, le titre parle de lui-même : Everybody's Golf réalise la prouesse de s'adresser à tous, car il a beau intégrer des éléments pointus comme le vent, les effets de tous types ou le choix de coups puissants, précis, levés, etc., il n'en demeure pas moins facile d'accès et suffisamment bien réalisé pour ne pas rebuter le novice. Le tutorial est fort bien conçu et les nombreuses options de jeu permettent à tous de s'y retrouver. Pour être franc, il aurait presque mérité un 8 sur 10 tant il rend un style de jeu pas forcément attrayant en cette époque d'effets spéciaux et de processeurs 32 bits, agréable à découvrir. Une réussite.



Pour avoir connaissance de l'orientation du vent, il faut lancer des feuilles en l'air avec R2 !

KLONOA

Manifestement désireux d'élargir son éventail de productions afin de conquérir un plus large public, Namco s'essaye aujourd'hui à la plate-forme. Gros plan sur un jeu à croquer...

Par Dave Martinyuk

Klonoa est un jeu tout d'abord irrésistible. On se laisse bercer par le petit film d'intro - évidemment de grande qualité puisque Namco en est le concepteur - et on fait doucement la connaissance du héros, Klonoa. Ce petit chien aux longues oreilles tombantes possède un air d'irrésistible petite peluche qu'on aurait sûrement bien aimé avoir à quatre ans... On découvre aussi Huepow, son ami tombé du ciel (!), un anneau en or animé par un esprit avec une tête en forme de smarties... Et puis on se rend compte de l'effroyable destin qui attend notre petit héros. Le monde des rêves est menacé - l'infâme Ghadius s'est réveillé de sa torpeur pour s'y attaquer - et si l'on ne veut pas que les cauchemars prennent possession du monde de Phantomile (cher à Klonoa puisqu'il y habite), il faut déjouer tous les desseins du méchant dictateur onirique. Don't act.

Il faut se servir des adversaires que vous attrapez pour effectuer des double-sauts.

Good guys, bad guys

En plus de Huepow, Klonoa rencontrera plusieurs personnes prêtes à l'aider tout au long de son aventure. Balue, le vieil ouvrier fier de sa tour, les intimidera avant de finalement les laisser libres de

Fiche technique

KLONOA	
Genre	Plate-forme
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Ça y est, le petit frère de votre copine ne lâche plus le paddle.

KLONOA

Memory card

DESIGN : Les décors sont mignons et hauts en couleurs. Un univers pastel plein de vie et très attachant. **8**

DURÉE DE VIE : Le jeu, assez facile, s'adresse aux plus jeunes. Trouver les 72 phantomilians augmente le challenge. **6**

JOUABILITÉ : Des commandes simples et précises pour un jeu qui réclame un peu d'astuce et de dextérité. **8**

MUSIQUE ET SON : Musiques mignonnes mais gnangnantes. Sons rigolos. **6**

ORIGINALITÉ : Un air de déjà vu avec Pandemonium, mais Klonoa se révèle plus simple d'accès et moins frustrant. **6**

TECHNIQUE : Le jeu bénéficie d'un bon moteur 3D. Les bugs ne sont pas gênants. **8**

EN RÉSUMÉ

S'essayer à Klonoa, c'est voyager dans un rêve mignon et coloré... Si les décors pouvaient se manger, ils auraient sûrement un goût de barbe à papa. Ce côté onirique est attachant, mais un peu infantile, et les plus vieux d'entre vous risquent de ne plus être réceptifs à ce charme. Un titre à réserver en priorité aux enfants... ou à tous ceux qui en ont gardé l'âme.

7

traverser son territoire, Grand-Pa et Bonne-maman l'aideront de leurs précieux conseils, les gardes du village dans les arbres lui donneront accès à certains passages... Klonoa, à intervalles réguliers, se sentira heureusement soutenu, mais cela ne sera pas de trop car les embûches qui l'attendent sont plus nombreuses que les mains qui se tendent pour le relever... En plus de la pléthore d'ennemis classiques que vous rencontrerez toujours sur votre chemin (les petites bestioles qui essaient de vous toucher pour vous faire perdre de l'énergie), des monstres plus gros vous barreront également le passage. On appelle communément ces créatures des boss. Animées la plupart du temps par la volonté de Joka, le bouffon diabolique bras droit de Ghadius, ils vous donneront évidemment plus de fil à retordre. A chaque fois il vous faudra comprendre la technique à utiliser pour vous en débarrasser ; ils ont toujours un point faible. Un peu d'astuce devraient vous aider à vous en sortir... Enfin, il vous arrivera de combattre des personnages amis qui ont été ensorcelés. Les vaincre les délivrera du mal, aussi n'ayez aucun scrupule à vous en débarrasser. Vous ne vous en réconcilierez que mieux plus tard...

Un jeu mignon et attachant qui va enchanter les jeunes adeptes de plates-formes

Un air de simplicité et de perfection

Klonoa se joue simplement. Un bouton vous sert à sauter, l'autre à tirer (pour attraper vos adversaires avec Huepow, votre copain l'anneau), et on se fait aux commandes très vite. Assez peu difficile, Klonoa vous invite à une balade sympathique où le plus grand danger se résume à votre capacité de concentration. Dans chaque niveau, vous avez six petits êtres à délivrer - les Phantomilians, habitants du pays de Klonoa - qui se trouvent enfermés dans des espèces d'oeufs. Les découvrir tous n'est pas facile, car nombreux sont ceux dissimulés. Toutefois, tous les trouver vous ouvre un niveau bonus, l'extra vision. Les passages où vous devez faire preuve d'adresse ou de jugeote sont légion. Ici il faudra que vous attrapiez plusieurs adversaires à la suite en l'air pour progresser, là on vous demandera de comprendre comment atteindre à temps une porte qui ne s'ouvre que quelques secondes et à laquelle vous ne pourrez jamais accéder à temps... Ce n'est jamais bien méchant mais on peut rester coincé. Et le jeu s'adressant manifestement aux enfants, cela peut s'avérer quelque peu frustrant. Enfin... ce qu'on peut affirmer, en tous cas, c'est que Klonoa remplit avec brio son contrat de jeu mignon et divertissant. Graphiquement sublime, il se montre en plus très agréable à jouer et tenter une partie de Klonoa procure un plaisir véritablement enfantin. Vous pourriez même avoir envie d'y jouer alors que votre petit frère n'est pas là...

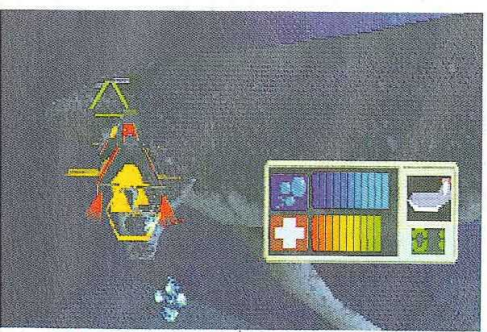
Imaginons un instant que Lara Croft revête un équipement de plongée et qu'elle tente de découvrir tous les trésors engloutis dans les océans. Entre les bateaux espagnols et l'or secret des nazis, il va y avoir du travail !

Par Edouard Duchamps

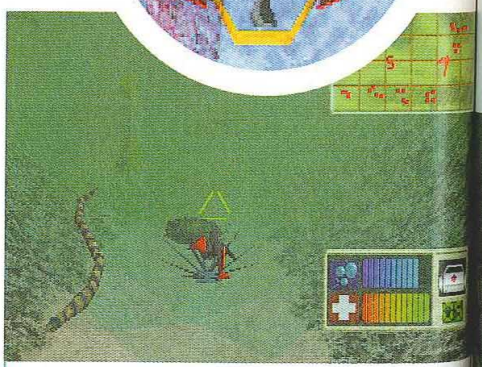
TREASURES OF THE DEEP

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN JUIN

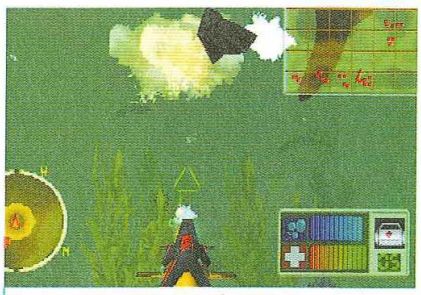
Vous incarnez un amoureux d'histoire, d'archéologie et de justice. C'est toujours ça de gagné. Votre but : empêcher que quelqu'un ne mette la main sur des trésors sous-marins inestimables. Pour se faire, vous possédez un équipement très performant allant du simple harpon aux nombreux gadgets que James Bond lui-même ne désavouerait pas. Viennent aussi les traditionnels explosifs ainsi que l'arsenal de l'infirmière aquatique, comme les trousses de soin (pas très crédible, mais bon...) ou encore les bonbonnes de secours. Avec tout ça dans ses poches, le jeune plongeur que vous êtes, véritable play-boy des fonds marins, va commencer par des missions toutes bêtes où il suffira de découvrir, avant les ennemis, les trésors engloutis pour finir dans une histoire abracadabrante avec des extra-terrestres du Triangle des Bermudes et autres civilisations intelligentes cachées dans l'Antarctique.



Se promener avec une baleine, c'est quelque chose d'assez grisant...



Il est possible de lâcher son propulseur et de nager librement pour traverser les espaces étroits. Mais dans ce cas, plus d'armes !



Un sous-marin ennemi qui a percuté une de vos mines explose dans un festival de bulles.

Fiche technique — TREASURES OF THE DEEP

Genre	Exploration
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Bloublioubloub

Aqua bon chercher des trésors ?

Pour chaque mission, le déroulement est identique. Avant de partir, un briefing met dans l'ambiance avec un petit film vous montrant dans les détails ce que vous devrez aller chercher. Ensuite, sélection de l'équipement, en sachant par exemple qu'on ne porte pas les mêmes combinaisons de plongée dans l'Atlantique que sous la banquise. Et, pour finir, c'est le grand plongeon. Aidé d'un propulseur, vous devrez remplir les divers objectifs

TREASURES OF THE DEEP

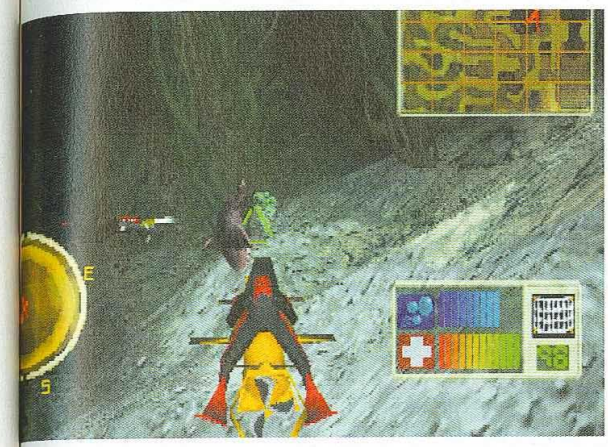
Memory card — Compatible analogique

DESIGN : Un univers aquatique original et quelques créatures bien modélisées. **7**	DURÉE DE VIE : Des heures d'exploration en perspective. Un rien répétitif. **7**	JOUABILITÉ : Difficile parfois de se déplacer dans l'eau. Il faudra du temps pour maîtriser. **5**
MUSIQUE ET SON : Le Grand Bleu sans Eric Serra, ce n'est pas la panacée. **6**	ORIGINALITÉ : Un jeu de tirs et d'exploration. Oui, mais sous l'eau ! **7**	TECHNIQUE : Les décors sont vides et ne nécessitent pas de prouesses de la part de la console. **6**

EN RÉSUMÉ

Treasures of the Deep est un peu ce qu'on pourrait appeler un ovni dans l'univers des jeux vidéo. Original mais difficile, lassant mais plutôt beau, il est certain qu'il divisera les joueurs. Pour les fans d'Abyss et du Grand Bleu, principalement, les autres trouveront une note de 3 plus justifiée.

4



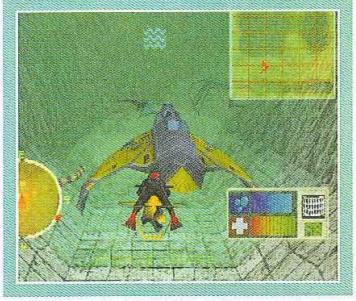
des missions (deux, en général) avant de retrouver la surface salvatrice et oxygénée. Pour mettre en péril la vie du plongeur, deux critères sont présents : l'oxygène, une valeur qui baisse constamment, et la santé qui, elle, ne baissera que si vous vous faites (au choix) harponner, croquer, écraser ou encore exploser. Des requins d'un réalisme saisissant, des crocodiles incroyablement vifs et méchants ou des séismes sous-marins tenteront d'avoir votre peau. Mais attention ! N'oubliez pas que vous êtes un type bien ! Vous n'aurez aucun remords à tuer les plongeurs ennemis à coup de harpon ou de missiles, mais vous vous contenterez de neutraliser les belliqueux animaux dans des filets car ce sont des espèces protégées !

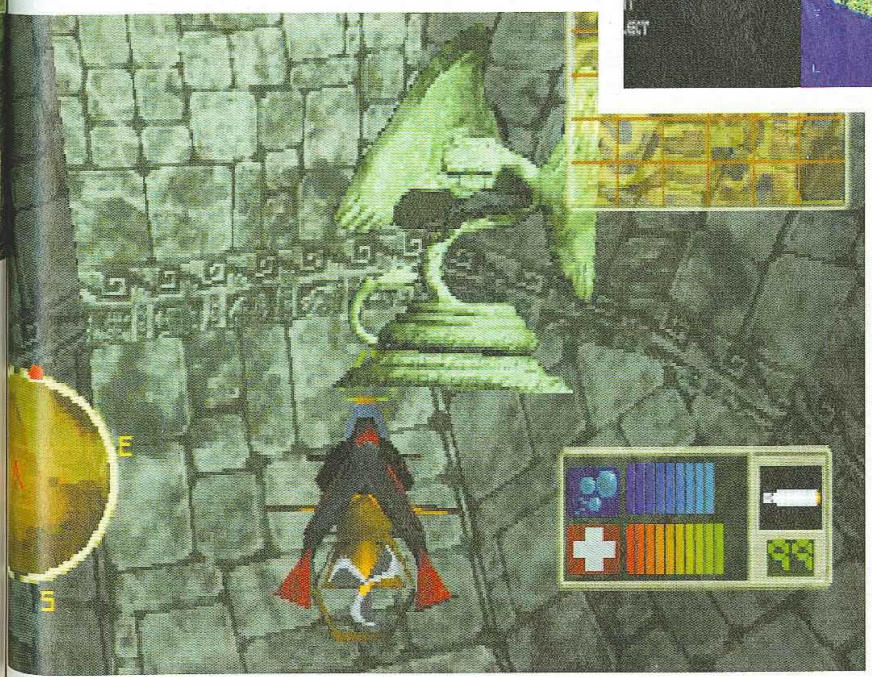
Un jeu qui se noie...

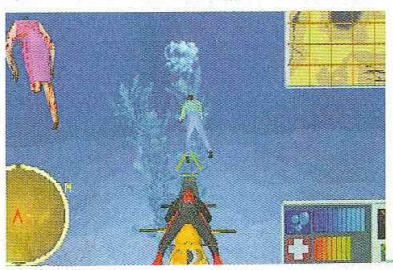
Le principe du jeu reste donc une exploration pure et simple dans l'élément aquatique représenté par un bestiaire et le manque d'oxygène. Mais quid du reste ? Pas grand-chose, si on y regarde de près. Car après une exploration assez prenante, une ambiance oppressante à souhait et une réalisation très correcte, il y a l'ennui qui pointe son nez. L'ennui parce que ce jeu est, malheureusement, un produit très répétitif, d'une difficulté parfois rébarbative et d'une maniabilité pas toujours fantastique, malgré la compatibilité avec la manette analogique Dual Shock. Le joueur commence donc avec beaucoup d'entrain pour finalement abandonner devant autant de manque de fair-play de la part du jeu qui «triche» souvent en défaveur du joueur. C'est dommage, car sans ces défauts, on aurait pu consacrer Treasures of the Deep comme le Tomb Raider marin. Mais Lara Croft, elle, est plus docile qu'un anonyme plongeur et se manie plus facilement. Les mauvaises langues la traiteront de femme facile mais, en attendant, on ne peut pas dire qu'elle ait déçu beaucoup de monde...

La revanche de Roswell 3D !

La mission la plus étrange du jeu : le Triangle des Bermudes. Vous êtes attaqué par des appareils étranges, à priori pas du tout issus de notre civilisation, tandis que des galions espagnols et autres drakkars vikings apparaissent et disparaissent à leurs près







Dans cette mission, vous devrez récupérer des cadavres ainsi que la boîte noire d'un avion pour comprendre ce qui est arrivé.

MOTORHEAD

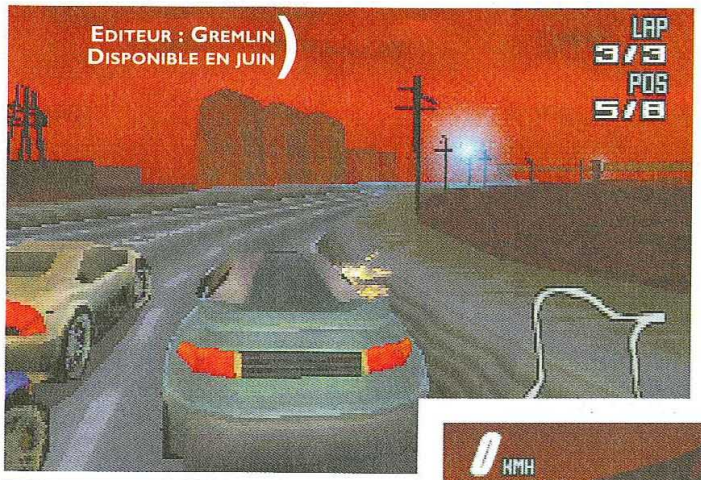
Avec le nom d'un groupe de metal reconnu, il semble naturel que Motorhead cherche à procurer des sensations fortes : c'est en effet un soft rapide, sans subtilités, pour les fans de vitesse.

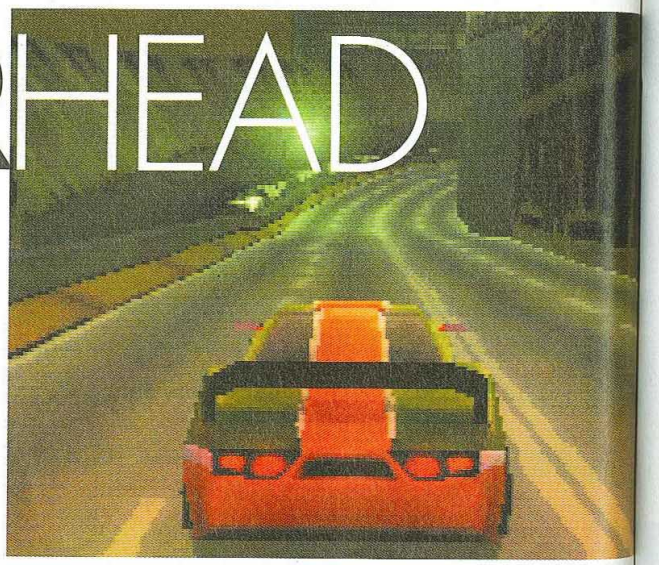
Depuis quelques temps déjà, il semblerait qu'il n'y ait plus de place pour des clones de Rage Racer sur PlayStation. Les jeux de voitures sont tous lancés dans une course au réalisme, à la simulation, qui même si elle semble d'avance remportée par le fabuleux Gran Turismo, ne rebute en rien les éditeurs. La venue de Motorhead pourrait éventuellement rappeler aux non-férus de réalisme qu'il existe des softs de caisses qui, privilégiant la vitesse, ne se préoccupent pas des réglages, de l'entretien ou même du freinage !

Oui mais bon...

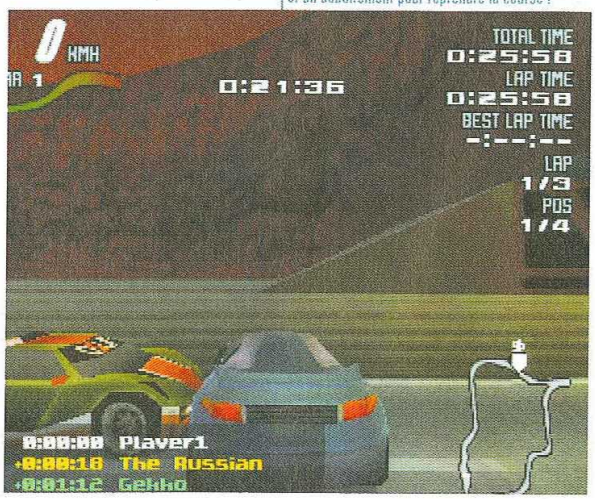
La vitesse, c'est bien gentil, mais ça ne fait pas tout. Motorhead propose heureusement d'autres arguments pour se faire une place dans le paradis moné-

Les tracés des circuits offrent bifurcations, élargissements, passages à découvrir... C'est sans hésiter le point fort de Motorhead.





Bloqués, les concurrents ne poussent pas bêtement, mais tentent une marche arrière et un déboîtement pour reprendre la course !



Par Grégory Szriftgiser

Fiche technique

MOTORHEAD	
Genre	Course arcade
Editeur	Gremlin
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvergardes + passwords
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Mono et stéréo
Après une demi-heure de jeu	Il ne faut pas s'étonner d'en être toujours au même point.

MOTORHEAD

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Le graphisme terne est assez répétitif mais le tracé des circuits est réussi — 6

DURÉE DE VIE : La très grande difficulté lui assure une bonne durabilité. — 6

JOUABILITÉ : La maniabilité est au rendez-vous. Mais, c'est tout de même assez dur. — 6

MUSIQUE ET SON : Dance/Techno de bas étage et bruitage de cafetière : c'est assez décevant. — 4

ORIGINALITÉ : Un jeu façon Rage Racer, mais le premier en haute résolution. — 4

TECHNIQUE : La haute réz' avec une telle vitesse de défilement est une jolie performance. — 7

EN RÉSUMÉ

Motorhead est un soft assez simpliste. Techniquement attrayant avec une impression de vitesse très présente et une haute résolution de qualité, il n'est cependant pas assez riche pour égaler Rage Racer et certainement pas assez simulationniste pour concurrencer un Gran Turismo.

5

A deux, le jeu garde la même résolution, le même niveau de détails, et ce sans perte de fluidité ni de vitesse !

taire du jeu vidéo. Le premier plus, c'est l'impressionnante résolution des graphismes : équivalente à celle de Rapid Racer, elle donne, dès les premières minutes de jeu, une sensation assez particulière d'autant que la vitesse du moteur est constante et élevée. Techniquement, on peut effectivement dire que c'est plutôt bien fait, ce qui est tout de même indispensable. Malheureusement, sous couvert d'une ambiance pseudo-cyber-punk, les graphismes sont particulièrement ternes, même si la modélisation réussie des décors dénonce un peu l'impression de «plat». Seul un circuit peut revendiquer la présence d'un ciel bleu (avec des nuages). Mais qu'à cela ne tienne, le but de Motorhead n'est pas de vous lancer dans des promenades champêtres ou bucoliques mais bien de donner des sensations dans des courses effrénées à bord d'engins diaboliques. Ouais, certes, mais c'est regrettable.

Mitigé, indécis, maussade

Pourtant, le système très simple propose différents modes de jeu pour tous les goûts, du time trial au mode quick race, en passant par l'inévitable mode league qui, en cas de victoire, vous ouvre l'accès à de nouvelles voitures et à de nouveaux circuits. Par ailleurs, force est de constater que le tracé des parcours est vraiment très bon, à tel point qu'on prend du plaisir à relancer continuellement un time trial pour améliorer ses temps. Toutefois, en mode league, c'est bien plus dur : les concurrents, s'ils font régulièrement des erreurs et arrivent même parfois à se ramasser correctement, ne vous laissent pas beaucoup de mou un fois passée la première division. La moindre erreur est fatale, et cela en est rageant. L'IA est réussie, mais l'agressivité des concurrents devient très vite exaspérante car trop poussée. Et puis, ça n'en finit plus d'être terne... Tout est baigné dans l'obscurité ou sous des éclairages rouges qui ne donnent pas la moindre envie de vivre à l'époque chroniquée par le jeu. Au début, ça n'est pas gênant voire original, mais à force, et ce malgré la résolution, ce choix induit une certaine lassitude chez le joueur.

Rapide et efficace ?

Pas d'argent, pas de passage à la customisation, juste le strict minimum pour s'affirmer comme un jeu de courses... C'est peut-être finalement ce qui rend Motorhead un peu faible au niveau de l'intérêt, même si le mode deux joueurs, d'une fluidité toujours aussi exemplaire, rehausse un peu le tout. Rage Racer proposait un challenge plus intéressant et, même si techniquement il était bien moins impressionnant en terme de qualité et de finesse, il offrait une plus grande variété dans les teintes des décors et, croyez-moi, ça a son importance ! Motorhead reste un jeu sympa, mais dont l'achat ne se justifie que si et seulement si, j'insiste, vous avez fini Rage et voulez retrouver un peu de ses sensations.

Un soft rapide, bien fait, mais assez limité

Le décompte des points en league est un peu bizarre : 2 victoires 24 points, alors que le dernier avec une place de 3ème en a 14...

PREMIER MANAGER 98

Voici le 534e test de jeu de foot de ce mois-ci. Attention, il s'agit cette fois d'une simulation de management. Pas besoin de malmener son pad pour gagner à Premier Manager 98, c'est dans le calme et la réflexion que vous remporterez les matchs.

Par Johnny Piano

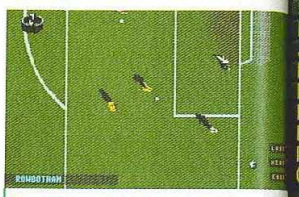
EDITEUR : GREMLIN
DISPONIBLE EN JUIN

Premier Manager 98 vous propose de coacher une équipe anglaise à choisir parmi quatre divisions. Les noms des vrais joueurs de la saison 97/98 sont utilisés. Deux remarques s'imposent : 1) ce jeu est english jusqu'au bout des lacets, les commentaires et les menus sont en V.O. et on peut même se demander si le style de jeu à l'anglaise ne sera pas une tactique forcément gagnante, 2) la saison 97/98 étant finie, la composition des équipes est d'ores et déjà obsolète.

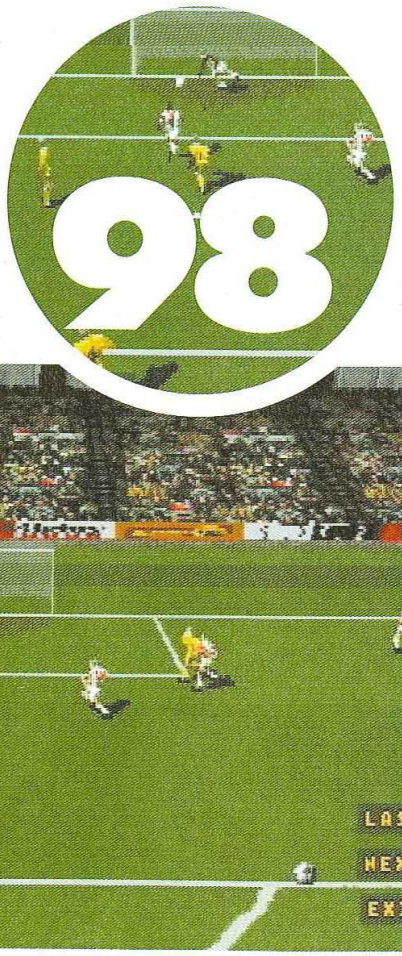
C'est beau mais ça ne permet pas de se faire une idée du déroulement du match et des changements de tactique à adopter.

Le monde écran

Les jeux de management de foot sont généralement farcis de menus en tous genres et Premier Manager 98 ne fait pas exception à la règle. Ecrans de statistiques des joueurs, des finances du club ou de transfert, ils se suivent et se ressemblent mais ont le mérite d'être lisibles et fonctionnels. Les paramètres pris en compte par



De multiples points de vue sont utilisés lors des replays.



Piano
LINCOLN CITY
Lincoln City
Barry Richardson
Jason Barnett
Steve Holmes
Dean Walling
John Robertson
Richard Flash
Mark Hone
Philip Stant
Dave Regis
Paul Miller
Gavin Gordon

Représenté ainsi, un match de foot peut aussi donner une idée de l'infini.

Fiche technique — PREMIER MANAGER 98

Genre	Management de clubs de foot
Editeur	Gremlin
Distributeur	Infogrames France
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On épluche encore et toujours les stats.

PREMIER MANAGER 98

Memory card

DESIGN : Les menus sont lisibles mais moches. Les scènes de match sont magnifiques. **6**

DURÉE DE VIE : Une pléthore d'équipes set de compétitions mais trop répétitives. **6**

JOUABILITÉ : Absence de bugs et ergonomie sans faille. Le manque d'options est frustrant. **8**

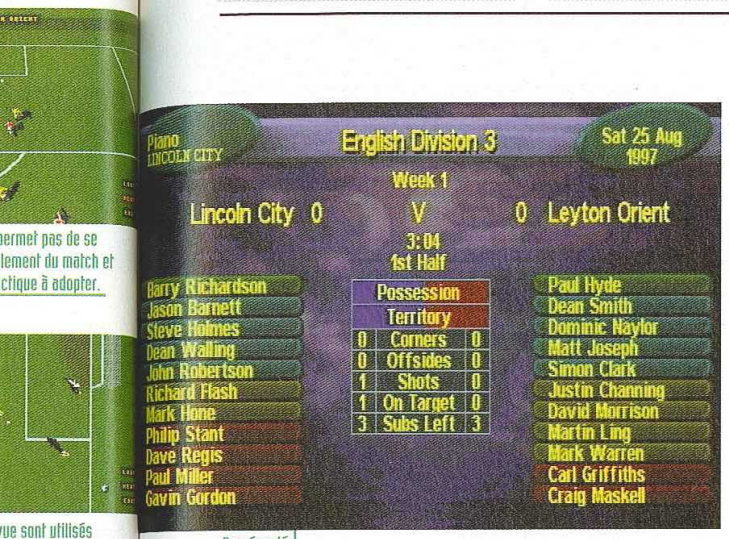
MUSIQUE ET SON : Excellents commentaires, en anglais malheureusement. **6**

ORIGINALITÉ : La concurrence ne se bouscule pas au portillon sur PlayStation. **7**

TECHNIQUE : De très belles scènes, mais ce sont toujours les mêmes actions qui reviennent. **5**

EN RÉSUMÉ

PM 98 est imbuvable pour quiconque est allergique aux écrans de statistiques. Mais le fan de foot cérébral y trouvera son compte. C'est un crampon au-dessus de la (maigre) concurrence grâce aux belles scènes. Mais il lui reste encore du chemin à faire pour arriver au niveau des simulations des jeux PC. **5**



Représenté ainsi, un match de foot peut aussi donner une idée de l'infini.

le soft sont assez nombreux mais sans excès. Les joueurs sont définis par un niveau de condition physique et sept caractéristiques des plus classiques (tir, passe, tacle, tête, contrôle...). Les différents styles de jeu à disposition sont raisonnablement variés. Vaut-il mieux jouer à l'extérieur en 4-4-2 avec passes longues et défense de zone ou bien opter pour un 5-3-2 défensif cadenassé par un libéro et du marquage individuel strict ? Demanderez-vous à vos joueurs de jouer dur au mépris des cartons rouges et de la morale du sport ? Si ce genre de questions vous passionne, c'est que vous êtes mûr pour les jeux de gestion de foot.

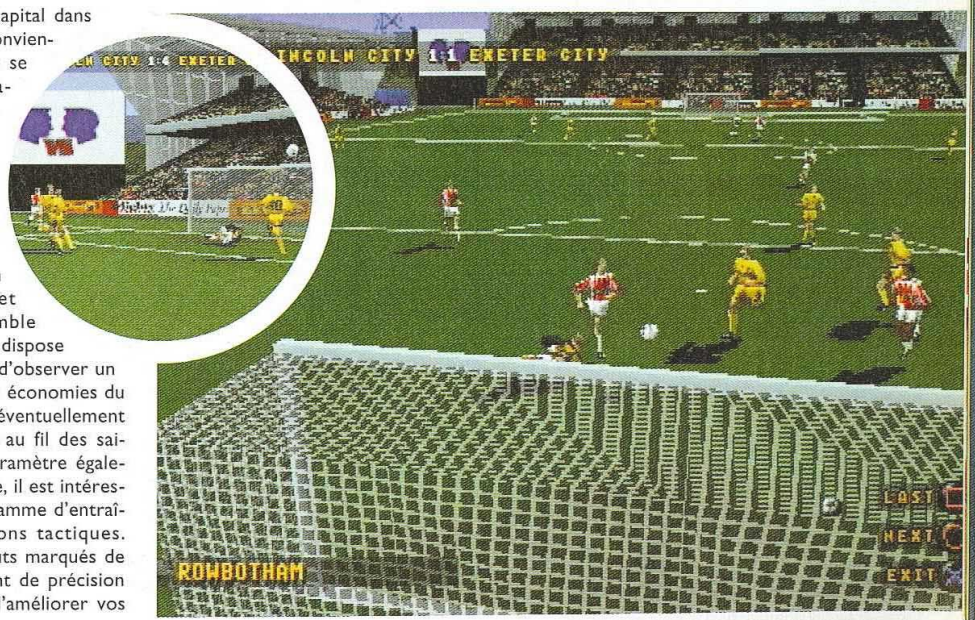
Transfert ailleurs

Les transferts sont un élément capital dans l'évolution de votre équipe. Il conviendra dès le début de la saison de se débarrasser des joueurs ne cadrant pas avec vos schémas tactiques et de prendre des options sur de nouveaux joueurs moins chers ou moins gourmands en salaire. (Une petite erreur au passage : sur l'écran des contrats il faut comprendre «semaine» à la place de «mois»). Un système de filtres vous permet d'avoir une bonne vue d'ensemble des possibilités de transfert. On dispose aussi des services d'un scout afin d'observer un joueur avant de risquer toutes les économies du club sur une star au rendement éventuellement douteux. Les joueurs vieillissant au fil des saisons, l'âge d'un joueur est un paramètre également important. Sur le long terme, il est intéressant de mettre sur pied un programme d'entraînement cadrant avec vos options tactiques. Votre équipe encaisse trop de buts marqués de la tête ? Vos attaquants manquent de précision dans leurs tirs ? Il est possible d'améliorer vos joueurs petit à petit dans tous les domaines. Par contre, le logiciel ne pousse pas la simulation économique très loin. Il faudra bien sûr gérer les salaires de vos joueurs mais vous n'aurez pas à vous occuper du sponsoring ou du développement des infrastructures du club. Premier Manager 98 est d'une manière générale et dans le bon sens du terme un logiciel prise de tête certes, mais en version light.

Quand est-ce qu'on joue ?

Ben oui quoi, on est là pour voir nos gars gagner leurs matchs à la pointe de la grolle, non ? Pas vraiment en fait. Deux options nous sont offertes lors d'un match : la représentation en 3D ou sous forme d'écran de statistiques. Dans le premier cas c'est beau, très beau même, l'ambiance sonore est prenante, mais il est impossible d'intervenir dans le déroulement du match. Les scènes 3D se répétant au bout d'un moment, on se rabattra vite sur la version spartiate des matchs, celle où les efforts des joueurs sont sobrement représentés par deux barres de couleur, une pour la possession de la balle et l'autre pour la domination sur le terrain. Les maigres statistiques ne permettent hélas pas de se faire une idée très précise de la performance de nos poulains. Une fois le match lancé, les possibilités sont plutôt restreintes. Il s'agira donc de bien composer son équipe avant le début de la rencontre, aidé en cela par une analyse attentive de l'équipe adverse.

Où le foot et la réflexion font bon ménage



Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

3700 titres disponibles sur

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3700 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

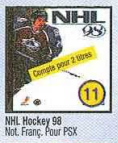
cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Air Combat Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Myst 2 Riven
Vers. Franç. Pour PSX

Final Fantaisy 7
Vers. Franç. Pour PSX


NHL Hockey 98
Not. Franç. Pour PSX

Formula One 97
Vers. Franç. Pour PSX

Moto Racer
Vers. Franç. Pour PSX

V-Rally
Vers. Franç. Pour PSX

G Police
Vers. Franç. Pour PSX

VR Powerboat Racing
Vers. Franç. Pour PSX

Nagano 98
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 98 En route pour la Coupe
Vers. Franç. Pour PSX

Alerte Rouge
Vers. Franç. Pour PSX

Cool Boarders
Not. Franç. Pour PSX

Deathtrap Dungeon
Vers. Franç. Pour PSX

Marvel Super Heroes
Not. Franç. Pour PSX

Resident Evil Director's Cut
Vers. Franç. Pour PSX

Magic : The Gathering
Vers. Franç. Pour PSX

Jet Rider
Not. Franç. Pour PSX

Crash Bandicoot 2
Vers. Franç. Pour PSX

Risk
Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash 3D
Vers. Franç. Pour PSX

Riot
Not. Franç. Pour PSX

Fighting Forces
Vers. Franç. Pour PSX

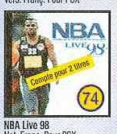
Grand Theft Auto
Vers. Franç. Pour PSX

Bushido Blade
Not. Franç. Pour PSX

Duke Nukem 3D
Vers. Franç. Pour PSX

Dragon Ball Final Bout
Vers. Franç. Pour PSX

Legacy Of Kain
Vers. Franç. Pour PSX


NBA Live 98
Not. Franç. Pour PSX

Gex 3D
Vers. Franç. Pour PSX

On Side Zidane Football
Vers. Franç. Pour PSX

B.A. Toshinden 2
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Forces
Vers. Franç. Pour PSX

Caesars Palace
Not. Franç. Pour PSX

Suikoden
Not. Franç. Pour PSX

Tennis Arena
Vers. Franç. Pour PSX

Castlevania
Vers. Franç. Pour PSX

Toshinden 3
Vers. Franç. Pour PSX

Over Blood
Not. Franç. Pour PSX

Burning Road
Vers. Franç. Pour PSX

Philosoma
Vers. Franç. Pour PSX

Star Gladiator
Vers. Franç. Pour PSX

Raystorm
Not. Franç. Pour PSX

Star Winder
Vers. Franç. Pour PSX

Rage Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Actua Soccer 2
Vers. Franç. Pour PSX

Ayrton Senna Kart Duel 2
Vers. Franç. Pour PSX

Hard Boiled
Vers. Franç. Pour PSX

Soviet Strike Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Warcraft II
Vers. Franç. Pour PSX

Nuclear Strike Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

L'incroyable Hulk
Vers. Franç. Pour PSX

Need For Speed II
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Formula One 95
Vers. Franç. Pour PSX

Fade To Black
Vers. Franç. Pour PSX

ISS Pro Platinum
Not. Franç. Pour PSX

Thunderhawk
Vers. Franç. Pour PSX

Supersonic Racer
Not. Franç. Pour PSX

Psychic Forces
Vers. Franç. Pour PSX

Olympic Games
Vers. Franç. Pour PSX

Project X2
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa Soccer 96 Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Breakpoint Tennis
Vers. Franç. Pour PSX

Titan Wars
Vers. Franç. Pour PSX

Zero Divide
Vers. Franç. Pour PSX

All Star Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Pitball
Vers. Franç. Pour PSX

Porsche Challenge
Vers. Franç. Pour PSX

Po'ed
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 97
Vers. Franç. Pour PSX

Wipeout Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Track and Field
Vers. Multilangue Pour PSX

Catalogue...

Pro Foot Contest
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil II
Vers. Franç. Pour PSX

Pandemonium 2
Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **129 F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau Une superbe Montre Chrono

+ 2e Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 3e Cadeau Un Range CD-ROM si tu réponds sous huit jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

M6 Turbo Racing Vers. Franç. Pour PSX
Rock And Roll Racing 2 Not. Franç. Pour PSX
Shadow Master Vers. Franç. Pour PSX
Sim City 2000 Vers. Franç. Pour PSX

CAP127

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505 1,40 F/mn

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	4e	5e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : Une superbe Montre Chrono + 1 K7 vidéo + 1 Range CD-ROM si vous répondez sous 8 jours

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 168,90 F** (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 297,90 F** (258 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX44
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d'envoi) PM0698
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 555,90 F** (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 684,90 F** (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ **CB N°** _____ Expire le _____

☐ **Avec ma Carte "4 Étoiles" N°** _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

* Visuels non contractuels

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans réglement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou naturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 573 129 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

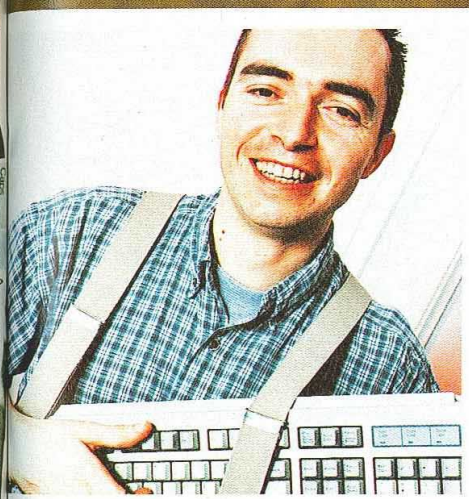
Développeur dans l'âme, Thierry Gaerthner joue aujourd'hui le rôle d' «interface» au sein de Delphine Software. Coordinateur et diplomate, ses objectifs sont tant de favoriser la création que de répondre aux attentes des partenaires étrangers. Confidences d'un mec zen.

Thierry Gaert

Le Dalai Lama de Delphine Soft

«J'ai été finaliste du championnat de France de Pac-Man sur VCS en 1981.»

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS
PHOTOS ENÉA BOTERO



● *P.M. : Avant d'être «coordinateur» chez Delphine, tu as été développeur...*

● T.G. : Du fait de mon cursus, oui. J'ai suivi une formation traditionnelle en informatique industrielle qui a débouché sur une maîtrise en micro-informatique et micro-électronique doublée d'un BTS en informatique industrielle. Contrairement à ce que ça peut supposer, l'informatique industrielle n'est pas très éloignée de l'informatique dont on se sert pour concevoir un jeu vidéo. On crée un jeu en C, C++ ou en assembleur, des langages que j'ai appris au cours de ma formation...

● *P.M. : Après les études, tu as donc immédiatement travaillé chez Delphine ?*

● T.G. : J'y ai été embauché en 92, oui. A l'époque, on m'avait demandé d'intervenir pour résoudre un problème lié aux cartouches Megadrive. Chez Delphine, c'était l'effervescence : tout le monde bossait sur Flashback... Plus tard, j'ai dirigé un projet intitulé Shak-Fu sur Megadrive et Super Nintendo. Ce ne fut pas une réussite, je l'avoue ! Le développement du jeu parvenu à terme, je me suis éloigné de la programmation pour me consacrer au suivi des conversions vers d'autres plates-formes. Aujourd'hui, six ans après mon arrivée, j'assure la distribution des tâches dans l'équipe, je m'occupe des plannings et m'efforce de faire respecter les délais et le Technical Requirement Checklist - ou TRC - de Sony, un cahier des charges de cinquante pages que tout développeur doit respecter pour sortir un jeu sur PlayStation. Je reste également très en liaison avec nos partenaires étrangers, japonais et américains. C'est moi qui les informe des progrès réalisés sur un jeu en cours de développement. Je suis une «interface».

● *P.M. : La programmation ne te manque pas ?*

● T.G. : Pas tant que ça. J'aime profondément ce que je fais et, de plus, je baigne dans un monde que j'ai toujours apprécié, celui du jeu vidéo.

● *P.M. : Tu es un grand joueur ?*

● T.G. : J'adore les jeux depuis le début. J'ai eu une VCS, j'ai joué à Pong... En 1981, j'ai même été finaliste à Paris lors du championnat de France de Pac-Man sur VCS organisé par Atari ! Un vrai fou furieux !

● *P.M. : Qu'as-tu gagné ?*

● T.G. : Rien ou presque : un diplôme et un aller-retour pour la capitale - je suis originaire de Bretagne - tous frais payés par Atari. J'ai ensuite participé au championnat de France de Centipede et d'Astérix, toujours sur VCS.

● *P.M. : Quels conseils donnerais-tu à ceux qui souhaitent entrer dans un studio de développement ?*

● T.G. : Avoir un côté bidouilleur et être joueur dans l'âme est impératif. On peut être un programmeur génial, capable de réaliser un soft techniquement parfait et cependant dénué de gameplay qui, selon moi, est la composante principale d'un bon jeu. Les jeux beaux et rapides sans aucun fun ne méritent pas qu'on s'y intéresse.

● *P.M. : Quel genre de jeu aurais-tu été fier d'avoir conçu toi-même ?*

● T.G. : J'aurais aimé être à l'origine de Tetris... Tetris est d'autant plus remarquable qu'il est apparu tardivement dans l'histoire des jeux vidéo. Fin des années 80, la plupart des genres de jeux avaient déjà été inventés, du jeu de plates-formes au jeu d'aventure en passant par les jeux de réflexion. Tetris a malgré tout su s'imposer. Pourquoi ? Parce qu'il bénéficie d'un concept simple mais diablement prenant et destiné au plus large public possible.

● *P.M. : Parmi les softs plus récents, certains t'ont plu ?*

● T.G. : Je suis un inconditionnel des jeux Namco. Pole Position a longtemps été ma référence, avant Ridge Racer. Historiquement, Namco est véritablement responsable d'étapes cruciales dans l'évolution des jeux vidéo...

● *P.M. : Que penses-tu de Gran Turismo ?*

● T.G. : Plus qu'une évolution, c'est un nouveau standard ! Une simulation de conduite qui laisse tout le monde par terre... Le jeu aurait tourné sur Cray (ordinateurs parmi les plus puissants de la Terre, NDLR), l'effet aurait été le même. Le degré de modélisation, les modèles physiques des voitures et la gestion des courses sont extraordinaires.

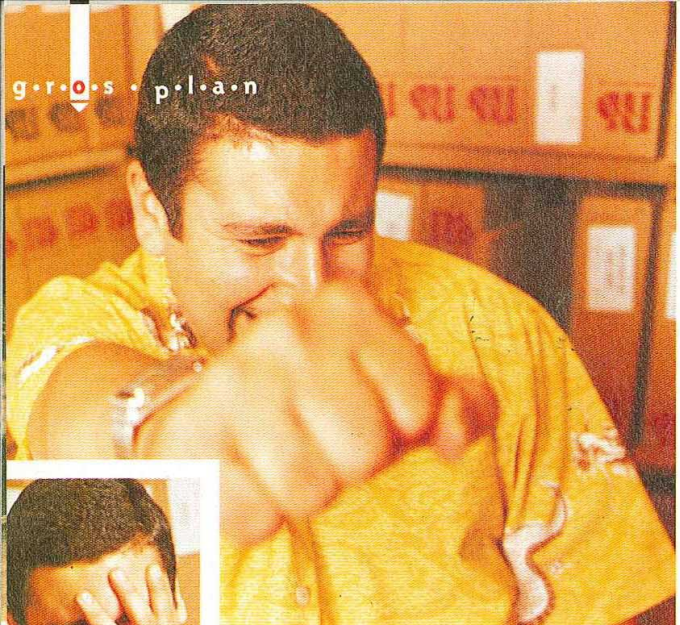
● *P.M. : La PlayStation n'a donc pas fini de nous étonner ?*

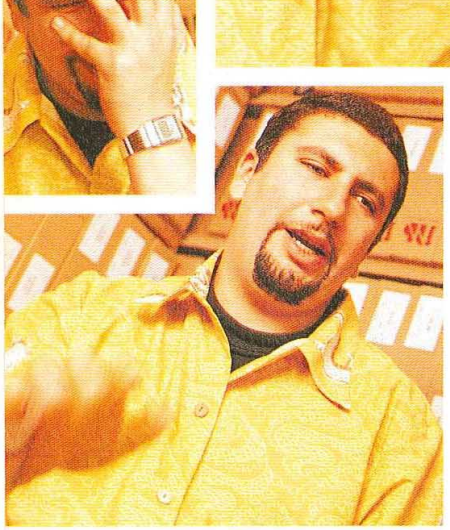
● T.G. : Pour chaque machine, l'expérience a prouvé qu'il fallait de nombreuses années avant d'en obtenir le meilleur. Il y aura toujours des fanatiques pour faire mieux. J'espère sincèrement que la petite équipe de Delphine Software, perfectionniste jusqu'au bout des ongles, fait partie de ceux-là. Je m'y emploierai quoi qu'il arrive.

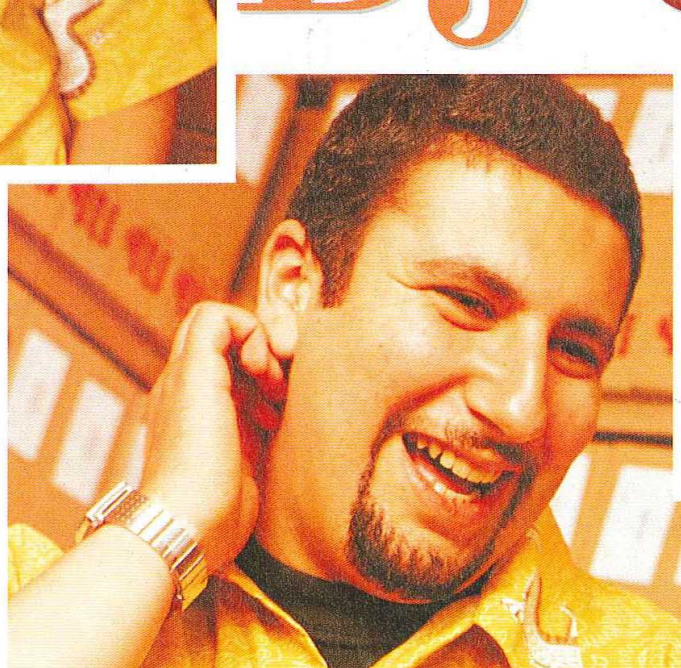
Scooooop !

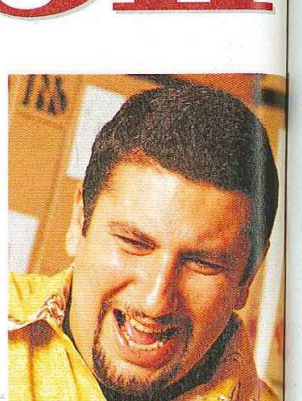
Chez Delphine Software, à l'exception de Moto Racer 2, une autre équipe, encore plus restreinte (quatre personnes) bosse sur un jeu d'Heroic Fantasy en 3D. Proche de Diablo dans le concept, ce jeu est une idée de Paul Cuisset, l'homme sans lequel Flashback - entre autres hits - n'aurait pas vu le jour. A suivre.

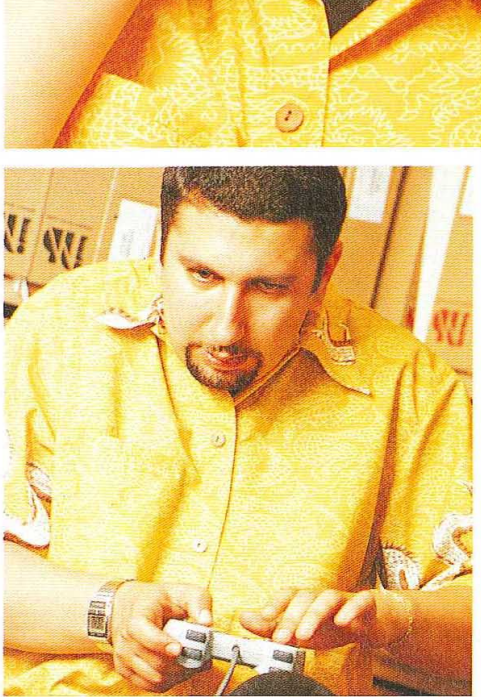
DJ Gilb











Ceux qui font traîner leurs oreilles sur Radio Nova l'ont sûrement entendu. Programmateur de génie qui a son heure de gloire à la radio parisienne, DJ Gilb'R est aujourd'hui producteur et s'occupe à plein temps de Versatile et Future Talk, ses deux nouveaux labels. DJ, producteur, artiste aux multiples facettes (Cheek, Château Flight, Hi Way...), Gilb'R est aussi un fan de la PlayStation. Nous l'avons rencontré au milieu de ses cartons de disques.

▷G'R : En
j'aime bien,
fait qu'il n'y
comme G-Po
bout d'un mo
bien éclaté a
est plutôt vie
records.

▷*P.M. : T'as*

▷G'R : J'aim
l'orientation.

▷*P.M. : Et de*

▷G'R : Crash
Je le trouvais
du 1, avec qu
globalement l
celui-là, pour

▷ *P.M. : Un p*

▷ G'R : J'aime
Law ou Bruce
je prends Ang
fait : Tekken 2

▷*P.M. : Tu as*

▷G'R : Avant
raquettes qu'o
d'arcade, c'est
lation de foot.
PlayStation et
contrôles et de

▷*P.M. : Qu'est*

▷G'R : Les tit
côté cheap, c'ét
déjà une, éga
PlayStation elle
Quand je suis
temps à l'hôtel.

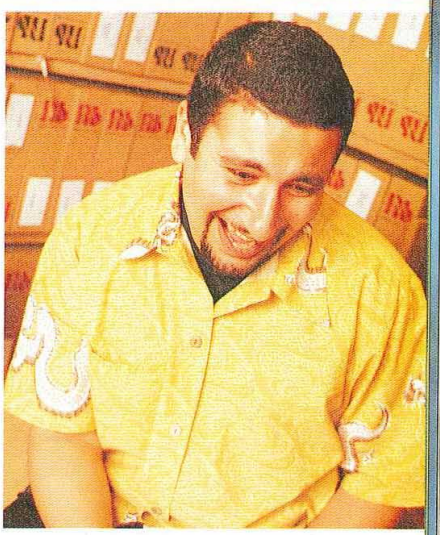
▷*P.M. : En ta*
salle ?

▷G'R : J'aime
clubs, les salles
gros festivals, a
joué à Bourges,
bien. Les festiva
La saison com
Universe, en ple
monde entier : e

▷*P.M. : Quand*

▷G'R : Versatile
douzaine de ma
puis on vient de

ill'R



▷C'R : En ce moment, je joue beaucoup à l'Odyssée d'Abe, j'aime bien, j'essaie de le terminer. J'apprécie le côté réflexion, le fait qu'il n'y ait pas d'armes. Les jeux où il faut tirer non-stop comme G-Police, par exemple, ça me fait un peu mal à la tête au bout d'un moment. Récemment, et assez curieusement, je me suis bien éclaté avec Track'n Field, le soft des Jeux Olympiques, qui est plutôt vieux mais encore assez marrant. On a éclaté tous les records.

▷P.M. : T'as déjà mis les mains sur Lara Croft ?

▷C'R : J'aime pas Tomb Raider, parce que je n'ai pas le sens de l'orientation.

▷P.M. : Et dans les jeux de plates-formes, tu t'en sors ?

▷C'R : Crash Bandicoot, j'ai bien aimé. Pas trop le 2, par contre. Je le trouvais trop facile, je l'ai fini trop vite. C'était un condensé du 1, avec quelques trucs en plus, quand il nage, tout ça, mais globalement le jeu est moins bien. Ils ont dû le faire assez vite celui-là, pour profiter du succès du premier.

▷P.M. : Un peu de jeux de bastons ?

▷C'R : J'aime bien Tekken 2, c'est assez classique... Je joue avec Law ou Bruce. Et si je tombe contre quelqu'un qui est trop fort, je prends Angel ! J'aime les jeux où on peut jouer à plusieurs, en fait : Tekken 2, Track'n Field...

▷P.M. : Tu as eu d'autres consoles avant la PlayStation ?

▷C'R : Avant la PlayStation, je ne jouais pas. Hormis le jeu des raquettes qu'on branchait sur la télé. Un petit peu dans les salles d'arcade, c'est tout. Un peu de Street Fighter et un peu de simulation de foot. J'ai d'ailleurs essayé plusieurs jeux de foot sur PlayStation et je trouve FIFA 98 vraiment réussi au niveau des contrôles et de ce qu'on peut faire avec la balle.

▷P.M. : Qu'est-ce qui t'as amené à la PlayStation ?

▷C'R : Les titres proposés à l'époque m'ont attiré, ça sortait du côté cheap, c'était déjà plus l'arcade à la maison. Un pote en avait déjà une, également. J'aimais bien l'objet, la gueule de la PlayStation elle-même, et l'idée qu'on puisse jouer sur des CD. Quand je suis appelé pour des soirées, je passe beaucoup de temps à l'hôtel. En général, j'emmène ma PlayStation et je joue.

▷P.M. : En tant que DJ tu préfères quelle configuration de salle ?

▷C'R : J'aime pas trop jouer dans les grosses raves, je préfère les clubs, les salles plus intimes. Malgré tout j'ai déjà joué dans des gros festivals, après plusieurs groupes, sur d'énormes scènes. J'ai joué à Bourges, d'ailleurs, et cette année ce n'était vraiment pas bien. Les festivals anglais sont nettement mieux, dans le genre. La saison commence bientôt, avec de grosses fêtes comme Universe, en plein air. J'y ai joué l'année dernière. Je joue dans le monde entier : en Israël, à Paris, en Suède... je me balade pas mal.

▷P.M. : Quand le label Versatile a-t-il été créé ?

▷C'R : Versatile existe depuis 2 ans, et jusque-là on a fait une douzaine de maxi et un album, avec un deuxième qui arrive. Et puis on vient de lancer un nouveau label qui s'appelle Future Talk qui est plus axé breakbeat en général, Drum'N bass et tout ce qui est expérimentation à base de breakbeat. On a déjà sorti trois disques sur ce label. On prépare une tournée avec Versatile, pour suivre la compilation qui sortira à la rentrée, avec I : Cube, Pépé Bradock, et moi comme DJ.

▷P.M. : Pour l'instant vous avez signé des artistes français...

▷C'R : Le seul critère, c'est la qualité des morceaux. Pour des raisons de proximité pour l'instant on a signé avec des artistes français, mais si demain des anglais me proposent des morceaux, comme ça va sûrement être le cas, ils seront les bienvenus. Ces musiques instrumentales, par définition, font sauter la barrière de la langue, globalisent complètement la musique. Sur Versatile on sort pratiquement que des vinyles, et on distribue nous-mêmes dans le monde entier, en Europe, au Japon, en Australie.

▷P.M. : Peut-on rester un label indépendant en France et voir ses disques bien distribués ?

▷C'R : En France, c'est un peu le chaos. On passe par les distributeurs indépendants ou par la Fnac. Le problème c'est que la France est un pays hyper conservateur, on a du mal à faire bouger les choses. Les gens sont vraiment habitués à acheter les disques à travers une major, à acheter des CD à la Fnac. Ils ne feront pas la démarche d'acheter une platine... Le fond du problème, en fait, c'est l'intérêt des gens pour la musique en France. Notre culture est plus axée sur le vin ou la nourriture, contrairement à l'Angleterre par exemple. A Londres, tous les soirs, y a dix soirées, si t'as envie d'écouter un truc très précis de Latin-Jazz t'as une soirée Latin-Jazz, si t'as envie d'écouter du Funk-Revival t'as une soirée Funk-Revival... De la House, de la Drum'N Bass, y a le choix. C'est certainement dû au fait qu'il y ait beaucoup de Jamaïcains à Londres, qui ont apporté la culture Sound System, du son vraiment fort, avec plein de basses... le côté organique du son. En France, si tu organises une soirée, y a quelqu'un avec un «décibelomètre» qui va vérifier si ce n'est pas trop fort. On parle beaucoup d'une certaine «scène française». Mais finalement ça ne représente pas énormément de producteurs, et pas d'endroits pour recevoir ces gens-là. Il y a très peu de clubs en France.

«J'aime pas Tomb Raider parce que je n'ai pas le sens de l'orientation.»

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY
PHOTO PAR PATRICK SORDOILLET

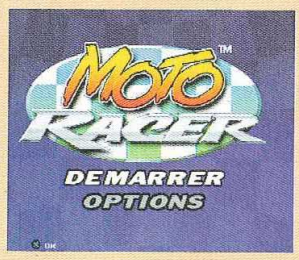
Versions Longues

Erratum : **Vous avez été nombreux à appeler à la rédaction pour vous plaindre des astuces de Pitfall 3D qui ne marchaient pas. Nous tenons à nous excuser de l'offense occasionnée mais les codes que nous avions eu en notre possession fonctionnaient sur notre version test du jeu. Il semblerait que l'éditeur ait jugé bon de supprimer toutes les astuces à la dernière minute, pour la version définitive. Il en était de même pour Moto Racer (dont vous trouverez les bons codes dans cette nouvelle cuvée des Versions Longues) et MDK. Sachez que c'est par pur souci de vous fournir les astuces en avant-première que de telles erreurs ont pu se produire. Milles excuses encore !**

Moto Racer

Activer le mode reverse

Sur l'écran-titre, faites
▶ ◀ ▶ ◀ ○ ○ R1, L1, △ ✕



Toutes les manip' devront être effectuées sur cet écran.

Petite moto

Sur l'écran-titre, faites
▲ ▼ R2, L2, ▼ ▲ L1, ✕

Activer les dix pistes

Sur l'écran-titre, faites
▲ ▲ ◀ ▶ ▼ ▼ ○ R2, △ ✕

Activer les dix pistes à l'envers

Sur l'écran-titre, faites
▼ ▼ ▶ ◀ ▲ ▲
○ L2, △ ✕

Voir les crédits

Sur l'écran-titre, faites
○ △ ○ ○ △ ○
▲ ▶ ◀ ✕

Démo de la victoire

Sur l'écran-titre, faites
○ △ ○ △ ○
△ L1, ▲ R2, ✕

Piloter la nuit

Sur l'écran-titre, faites
▲ ○ L1, ▼ △ L2,
○ ◀ R1, ✕

Piloter les engins du Retour du Jedi

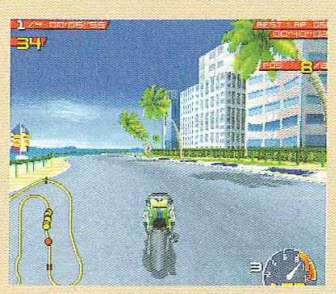
Sur l'écran-titre, faites
▲ ▲ ▲ ▼ L1, R2, L2, R1, ○ ✕

Motos boostées

Sur l'écran-titre, faites ▲ ▲ ▲ △ R1, △ R2, ▲ ▲ ✕

Les adversaires sont deux fois plus lents

Sur l'écran-titre, faites
▼ ▼ ▼ ○ L1,
○ L2, ▼ ▼ ✕



Moto sans pilote

Sur l'écran-titre, faites
◀ ◀ △ ▶ ▶
▲ ▼ L1, R1, ✕

Pilote sans moto

Sur l'écran-titre, faites
▶ ▶ ○ ◀ ◀
▼ ▲ L2, R2, ✕

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Commercial La Part-Dieu
Rez de Chaussée Nouvelle Extension
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON NOUVEAU
Centre Ccial Hyper-Montesson - À côté de Carrefour 78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	Nightmare Creat.	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	Ace Combat 2	249 F
Alien Trilogy	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Colony Wars	249 F
Doom	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Crash Band. 2	249 F
Fade to Black	99 F	ISS Pro	139 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	MicroMachine V3	139 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Duke Nukem	249 F
Legacy of Kain	99 F	Soviet Strike	139 F	2Xtreme	169 F	Fighting Force	199 F	Dysnasty Warr.	249 F
Rayman	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Oddworld	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Road Rash	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Formula One 97	249 F
Tekken	99 F	ESPN Extr. Sport	149 F	Lost Viking 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Jet Rider	149 F	Nuclear Strike	169 F	G-Police	219 F	OverBoard	249 F
Time Commando	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Overblood	169 F	Tenka	219 F	Power Soccer 2	249 F
Crash Bandicoot	129 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	V-Rally	219 F	Tomb Raider 2	249 F
Porsche Chall.	129 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	Rapid Racer	229 F	Versailles	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 08/04/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Diablo

Or illimité

Commencez une partie en mode multi-joueurs puis donnez tout votre or à un personnage. Sauvez le jeu du personnage détenant l'or sans sauvegarder l'autre. Recommencez ensuite une nouvelle partie puis redonnez l'or du perso non sauvegardé à l'autre et ainsi de suite...

Indy 500

Course de dragster

En mode un joueur, placez votre curseur sur Qualify puis faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start. Pour le mode deux joueurs, faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start sur l'écran des handicaps.

Placez votre curseur sur l'indication adéquate.

Ici, tout se joue au démarrage !

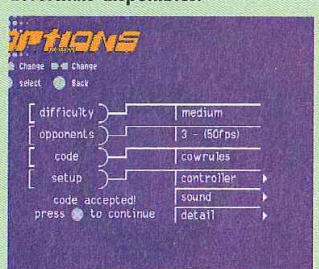
Motorhead

Changer les angles de vue en replay

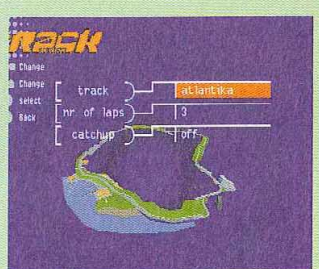
Maintenez Select enfoncé puis pressez L1, L2, R1, R2, ou pendant le replay.

Voitures et circuits supplémentaires

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : COWRULES
Trois nouvelles pistes ainsi que trois nouvelles voitures seront désormais disponibles.



Entrez les codes dans cet écran.



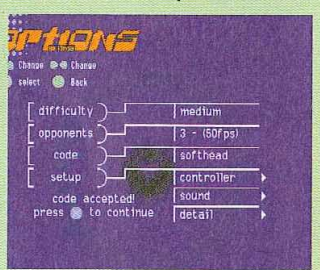
Voici l'un des nouveaux circuits !

Augmenter l'adhérence

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : INSANITY

Graphisme flou

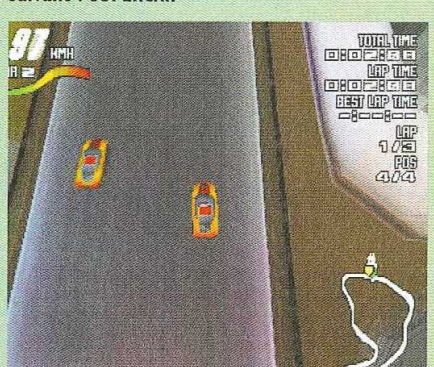
Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SOFTHEAD



Des traînées apparaissent à l'écran !

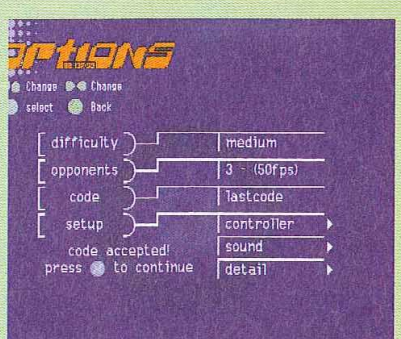
Vue de haut

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SUPERCAR



Pour désactiver toutes les astuces

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : NOCHEATS

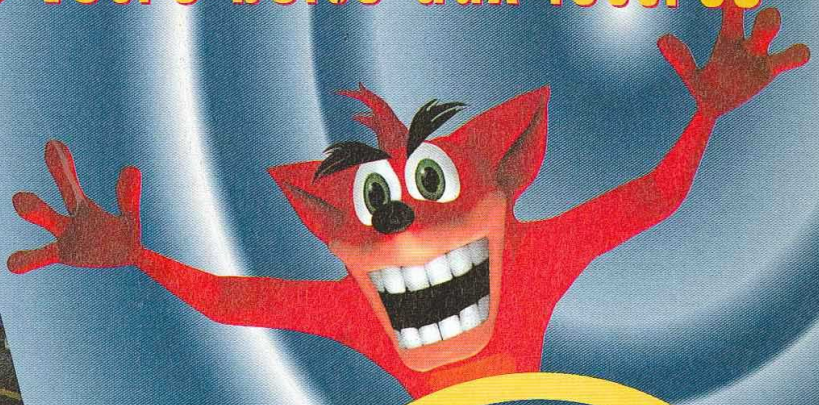


Code du dernier circuit

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : LASTCODE

PLAYSTATION Magazine

chaque mois dans votre boîte aux lettres



Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PS114

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ❑ **1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !**

2 ❑ **6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !**

Voici mes coordonnées :

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ **Ville :** .....

Date de naissance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ **19**⌊_⌊_⌋

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

❑ **Chèque**

❑ **Carte bancaire n°** ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊

Expire le ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Need For Speed 3 : Hot Pursuit

Faire valser les véhicules concurrents

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons Start + Select + R1 + L2. Il suffira alors de klaxonner durant le jeu pour envoyer les voitures concurrentes dans le décor.

Maintenez enfoncées les touches sur cet écran.

Faites ▲ pour claxonner !

Voiture lourde

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons Select + □ + ✕. Vous pouvez maintenant foncer dans les autres bagnoles pour les faire sortir de la route !

Nouvelle police

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ▲ + R1 + L2.

Police italienne

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ◀ + R2 + L1.

Police espagnole

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ▼ + R2 + L1.

Police allemande

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ▲ + R2 + L1.

Police française

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ▶ + R2 + L1.

Mode lent

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement (avant que l'écran du chargement apparaisse à l'écran) les boutons ▲ + ✕ + △

Voir le Titanic

Choisissez le circuit Aquatica puis enlevez les options du climat et la conduite de nuit. Ensuite arrêtez vous après l'énorme virage lorsque vous entendrez le sifflement d'un bateau : vous verrez alors le Titanic !

Rascal

Sélection des niveaux

Entrez le mot de passe suivant avant de commencer la partie : HOUSE
Ensuite pressez sur le bouton R1 pendant le jeu pour choisir un nouveau niveau. Le bouton R2 servira à changer de salle.

Le menu se trouve dans les options.

Des indications vous permettent de sélectionner votre stage.

SCORE-G
ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARI
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320
JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59
ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg
Tél : 01 43 25 85 55
VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
HEART OF DARKNESS OU
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
SUR PLAYSTATION*
(*SI LEURS PRIX RESPECTIFS N'EST PAS EN DESSOUS DE 329F)
VALABLE JUSQU'AU 31/06/98

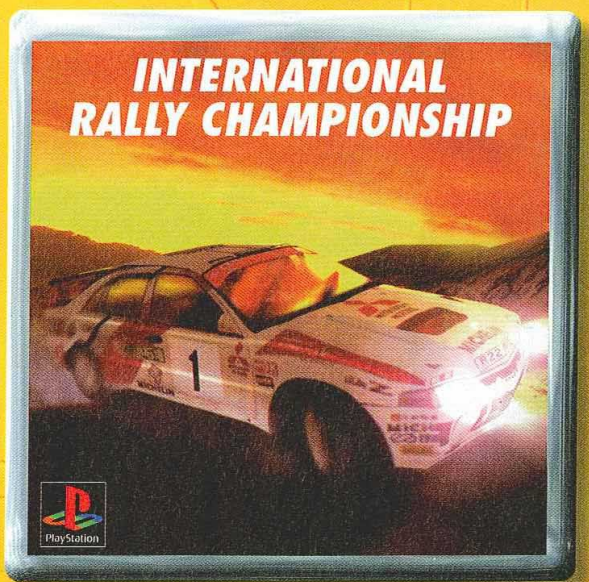
SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)



IC B 385215603

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 62 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

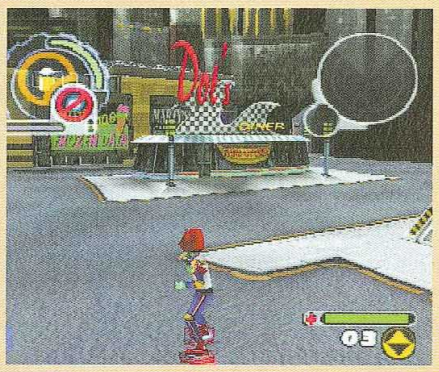
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS

Reboot

Jouer avec Enzo

Sur l'écran des menus généraux, faites ▲ ◀ ▼ ◀ ▼ L1, R1, ▶ ▼ ▶. Ensuite commencez une nouvelle partie.

Soyez agile de vos doigts sur cet écran !



Vous jouerez désormais avec ce nain bleu !

L'énergie remonte

Sur l'écran des menus généraux, faites ▶ L1, ▲ ▶ ▼ L1, R1, ▲ ▼ ◀. Attention surtout n'utilisez pas ce code simultanément avec celui du bouclier !

Bouclier extra

Sur l'écran des menus généraux, faites ▼ R1, ◀ ▶ ▼ L2, R2, ◀ ▶ ▲ Attention : surtout n'utilisez pas ce code simultanément avec celui de l'énergie !

Theme Hospital

Nettoyer l'hôpital

Sauvez la partie sur Memory Card puis chargez-la lorsque l'hôpital est plein : les patients ne seront plus là et les poubelles seront vidées !

Les codes des niveaux

Niveau 2 : ⊗ ○ □ △ △ ○ □ ⊗ ⊗ ⊗

Niveau 3 : ○ ○ △ □ ⊗ △ ○ △ △ △ △

Niveau 4 : □ △ ○ □ ⊗ ⊗ △ ○ ○ ○ ○ ○

Niveau 5 : ○ △ □ ○ ⊗ △ ○ □

VR Powerboat Racing

Mode champion

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CUP

Bateaux bonus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PLA

Scandale !

joystick Classic démocratise Hexen 2

joystick Classic

Un jeu complet + un magazine chez votre marchand de journaux

79F seulement

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

OPEN GL

95

Jeu acccéléré Open GL : exploite les principales cartes 3D du marché (3Dfx 1 et 2, PowerVR, Ati Rage Pro...)
Configuration conseillée : PC Pentium 120, 16 Mo de RAM

EN VENTE DÈS LE 19 JUIN

VR Powerboat Racing (suite)

Classe pike avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : IKE

Niveau slalom

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : L.R

Classe minnow avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : MIN

Classe barracuda avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CUD

Niveau mines

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : U.G

Bateaux rapides

Choisissez le mode défi puis entrez l'un des noms suivants : ZOOOOOM ou SPEEEED

Petits bateaux

Choisissez le mode défi puis entrez le nom suivant : COMPACT

Bateaux allongés

Entrez le nom suivant : LONGONE

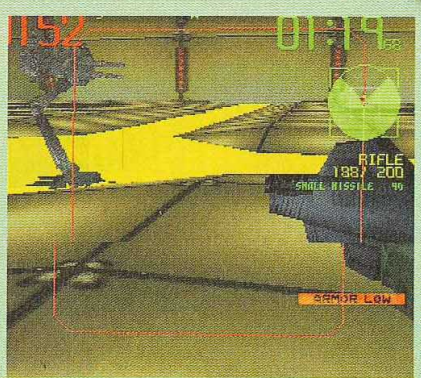
Moteur allongé

Choisissez le mode défi puis entrez le nom suivant : LARGE

Collection turbo automatique

Entrez le nom suivant : HELP.ME

Armored Core



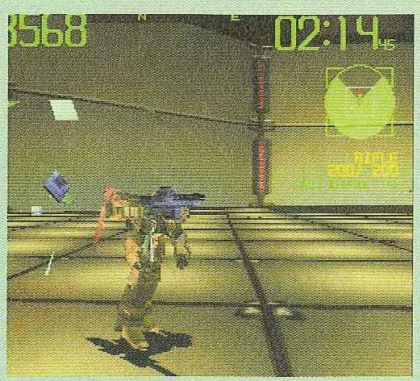
Vue subjective

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons ■ + ▲ + Start. L'écran se mettra alors en Pause. Appuyez sur le bouton Start pour revenir au jeu et pour bénéficier de la vue subjective !

Caméra fixe

Pendant le jeu pressez simultanément sur les boutons ○ + ✕ + Start. L'écran se mettra alors en Pause. Appuyez sur le bouton Start pour revenir au jeu et pour bénéficier de la caméra fixe.

La caméra ne bougera plus et vous pourrez vous voir à l'oeuvre.



Annuler les astuces des vues

Il suffit de presser deux fois sur le bouton Start pour annuler les vues supplémentaires.

Offre spéciale d'abonnement

Offre spéciale d'abonnement

PlayStation™

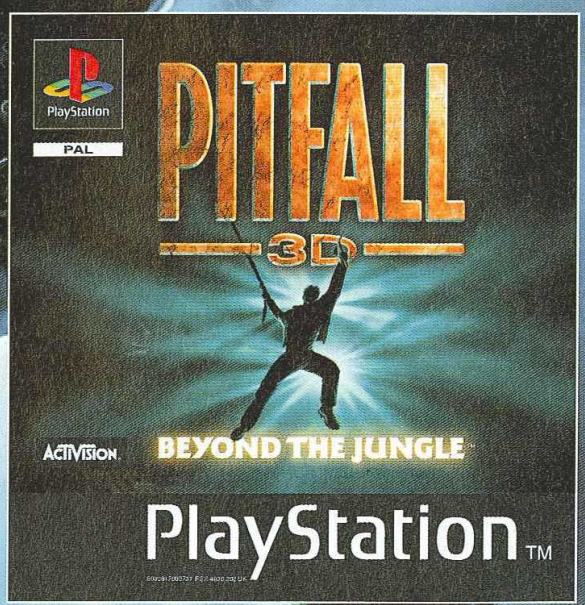
SAUTEZ DANS L'AVENTURE À PIEDS JOINTS !

Gagnez

... des Kickers...

+ des Tee-Shirts

Des Jeux...



sur

3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

1,29F/mn

Offerts par

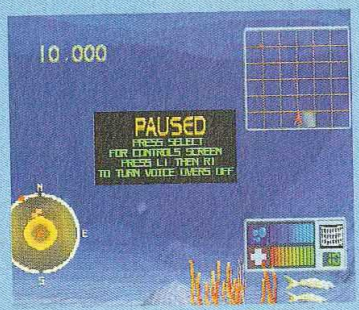
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

KicKers®
LA LEGENDE EN MARCHE

Treasures of the Deep

Obtenir la carte entière

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :



Toutes les astuces doivent s'exécuter sur l'écran de Pause.

Temps supplémentaire en time attack

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.

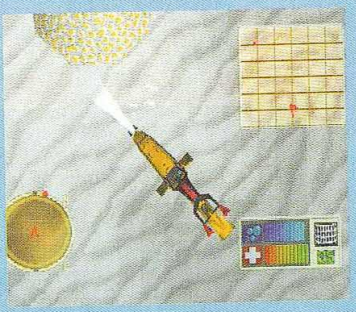
Plein écran

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

Vue de haut

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

Ensuite faites Select + L1 pour dézoomer ou Select + R1 pour zoomer.

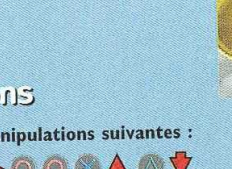


Lancer des melons à la place des harpons

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

Tous les niveaux sont complétés

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :



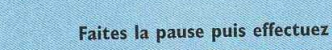
Avoir tous les équipements

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Mode turbo

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :



R1, R2, R1, R2, R1, R2.

Sélection des niveaux

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

Obtenir toutes les armes

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

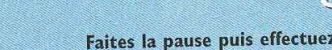
Continues en plus

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Tablettes de pièces en plus

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :



L1, L2, L1, L2,

Or en plus

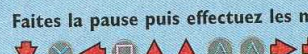
Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Les chiffres à gauche augmentent. Ça tombe bien parce que c'est votre niveau d'or !

Désactiver les amandes

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :



R2, R1, L2, L1.

Air illimité

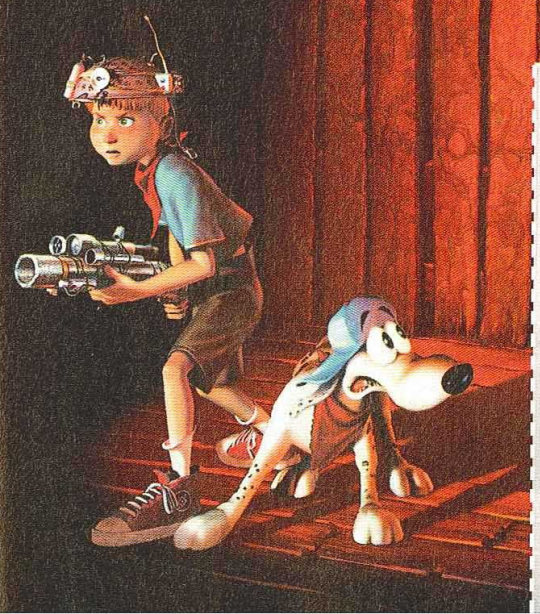
Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes :

TROP FORT

6 mois de PlayStation + Heart of Darkness

294 F
369 F
~~663 F~~

Pour vous 599 F
Soit 64 F d'économie



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à :
Service Abonnements PlayStation - BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PS233

☐ **Oui je m'abonne à PlayStation pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Heart of Darkness au prix exceptionnel de 599 F au lieu de 663 F. Je réalise ainsi une économie de 64 F.**

Je joins mon réglement à l'ordre de PlayStation par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n°

Expire le .....
Date de naissance .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....VILLE .....

Signature :

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F et le jeu Heart of Darkness pour 399 F (+ 16 F de port et d'emballage).

Champion du monde !

Plutôt que de vous proposer en ce mois de Coupe du Monde des démos de simulateurs de 22 mecs en short, on préfère vous offrir le jeu de voitures le plus vendu au monde, le jeu le plus attendu de l'année, le jeu de bastons le mieux pourvu au niveau des jolies filles, le jeu de plates-formes le plus mignon, pfou... Mais comment fait-on pour être aussi bons ? Peut-être ne sommes-nous que des êtres supérieurs envoyés sur Terre pour enseigner aux hommes la paix et la fraternité ? Nan je plaisante...

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation ™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications du PlayStation ™ commercialisées en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation ™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation ™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation ™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-le avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CARDINAL SYN

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS
2 PERSONNAGES SUR 12 SÉLECTIONNABLES

Sony nous offre ici un jeu de combats assez violent. Le joueur peut choisir l'option tournament ou bien versus. On peut élire deux personnages, Nephra la reine égyptienne ou bien Redemptor le magicien noir. Le jeu se déroule sur un seul round et il va falloir réussir à terrasser son adversaire en le rouant de coups. Le perso saute grâce au bouton R1, ce qui peut donner lieu à des attaques élevées assez efficaces. Si les blessures des combattants deviennent assez importantes lors des coups portés ou reçus, vous verrez le sang gicler. Petit supplément enfin : si vous pressez haut ou bas, votre personnage se décalera vers la droite ou la gauche pour vous permettre d'esquiver un coup adverse.

- ..... Coup moyen
- ..... Coup bas
- ..... Protection
- ..... Coup haut
- L1 ..... Saisie
- R1 ..... Saut

DEAD OR ALIVE

EDITEUR : TECMO
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE
POUR 1 JOUEUR, 3 PERSONNAGES
DISPONIBLES SUR 10

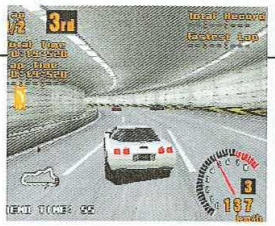
Lorsque vous sélectionnerez votre personnage, vous pourrez choisir deux tenues différentes en pressant la direction haut et bas de votre manette. Dead or Alive est un soft de combats plutôt technique qui requiert quelques parties avant de pouvoir être apprécié à sa juste valeur. Le bouton ◯ vous permet d'esquiver votre adversaire et de contre-attaquer immédiatement après. Attention, les sauts sont très secs et il est parfois difficile de gérer correctement ses déplacements à cause de la rapidité d'exécution du jeu. A ne pas manquer, la plastique avantageuse des combattantes.

- ..... Coup de poing
- ..... Parade
- ..... Coup de poing
- ..... Coup de pied
- ▲ ..... Sauter

GRAN TURISMO

EDITEUR : SONY C.E.J
GENRE : CONDUITE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT AVEC 3 VOITURES DISPONIBLES PENDANT 75 SECONDES

Depuis le temps qu'on vous dit que c'est le meilleur jeu de voitures du monde, vous serez désormais obligé de nous croire. Pour commencez, allez dans le menu des options et sélectionnez le mode vibration si vous possédez une manette analogique Dual Shock. Ensuite vous pourrez sélectionner quick arcade et choisir parmi les trois voitures disponibles dans le menu available cars, les autres voitures se trouvant dans les menus du dessous pouvant être regardées mais non sélectionnées. Le jeu se déroule sur la première course et vous avez 75 secondes avant que la démo ne se coupe d'elle-même, ce qui vous laisse de quoi faire un bon tour de piste. Une dernière chose : une fois que vous aurez joué, vous pourrez à loisir voir quelques replays pré-enregistrés en allant dans le menu replay theatre. Vous pourrez y changer les angles de vue à loisir avec les divers boutons de la manette.



✕	Accélération	L1	Vue arrière
■	Frein à main	R1	Changement de vue
●	Marche arrière		
▲	Frein		

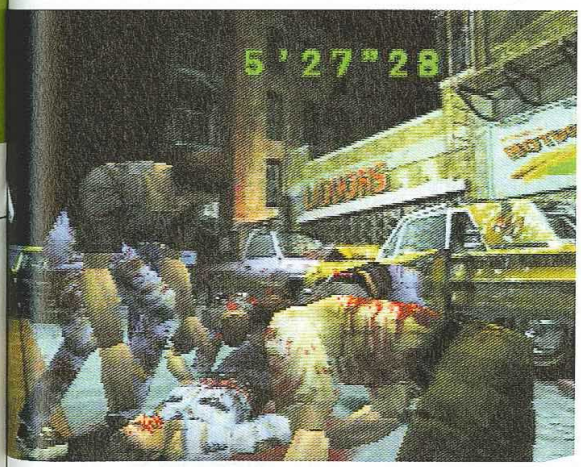
up moyen
up bas
tection
up haut
ie
t

ersonnage,
férentes en
de votre
pats plutôt
de pouvoir
on ● vous
ontre-atta-
s sont très
tement ses
ion du jeu.
des com-

RESIDENT EVIL 2

EDITEUR : CAPCOM-VIRGIN
GENRE : ACTION-AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR PENDANT 10 MINUTES

Tout commence dans une rue pleine de zombis. Vous incarnez un jeune flic qui se retrouve bien malgré lui entouré de zombis prêts à le dévorer. Bien que la démo ne tourne que pendant 10 minutes de jeu, cela vous laisse largement le temps de flipper un max, et de profiter de la grande atmosphère du soft. Pendant ces dix minutes, vous devrez traverser la ville jusqu'au commissariat où vous attendra le début d'une grande aventure. Vu que le jeu n'est pas complet, vous pouvez vous abstenir d'économiser vos balles et tirer comme un sauvage sur les morts vivants, ça défoule...



✕	Fouiller, valider (dans les menus)	✕+R1	Tirer
■	Courir		
▲	Annuler (dans les menus)		
●	Afficher le menu		

KLONOA

EDITEUR : NAMCO
GENRE : ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

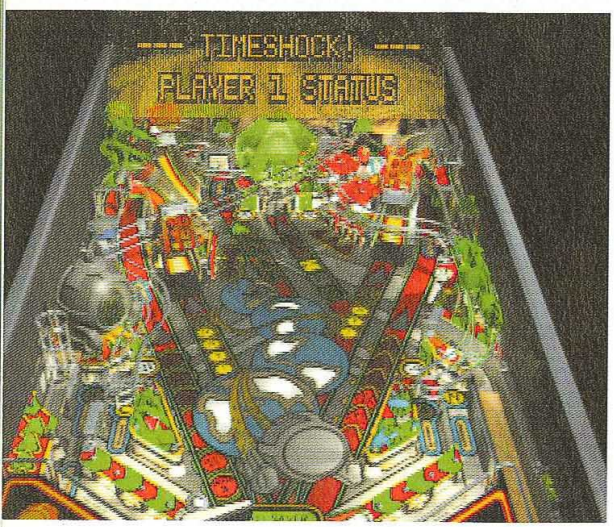
Dans ce petit jeu de plates-formes très mignon, vous devrez capturer des monstres à l'aide de votre rayon bleu en pressant sur carré ou rond lorsqu'un ennemi sera proche de vous. Une fois un adversaire capturé, vous le lancerez en appuyant une seconde fois sur les mêmes touches, afin de vous en débarrasser ou d'abattre un rocher qui vous bloque comme à la fin du niveau 1-2 dans la grotte. Sinon, vous pouvez garder cet ennemi et vous en servir pour augmenter la hauteur de vos sauts en pressant deux fois sur ● . Ah au fait le principe consiste à libérer vos amis les petits chiens qui sont enfermés dans des oeufs ou des bulles.

● ..... Sauter
▲ ..... Sauter
■ ..... Capturer
● ..... Capturer

TIME SHOCK

EDITEUR : EMPIRE
GENRE : FLIPPER
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR JUSQU'AUX 50 MILLIONS DE POINTS

Un flipper tout ce qu'il y a de plus classique, avec l'avantage d'être gratuit et de proposer une partie illimitée, puisque votre nombre de balles n'est pas compté par la console. Par contre, si vous êtes trop bon vous ne pourrez pas jouer longtemps, car la démo se stoppera d'elle-même dès le score de 50 millions de points atteint.



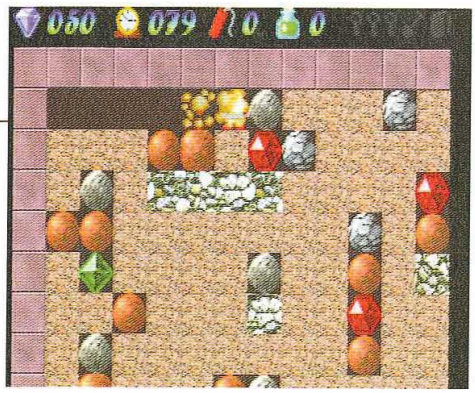
● ..... Lancer la balle
■ ..... Commencer le jeu
■ ..... Flipper droit
Croix à gauche ..... Flipper gauche

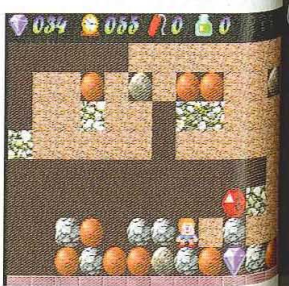
NET YAROZE

Pour tous les programmeurs en herbe, Sony continue sa petite promo Net Yaroze en vous proposant ici un petit clip rapide et clair sur le sujet : comment devenir le nouveau talent de la PlayStation. Asseyez-vous, décapsulez une bière et regardez attentivement, c'est peut-être votre avenir qui se joue devant vos yeux. Qui sait, on pourrait vous retrouver dans l'équipe technique de Final Fantasy VIII ?

ROCKS & GEMS

Le jeu Net Yaroze du mois est un petit jeu rigolo où il faut ramasser des diamants en creusant le sol et en faisant attention à ne pas se prendre de rochers sur la tête. Après cette élémentaire et très basique explication, je vais me permettre de développer un peu plus. Sachez que le héros peut pousser quelques pierres, mais pas toutes, et qu'il doit aussi prêter attention aux différentes pierres, certaines défiant plus ou moins la gravité par rapport à d'autres.





Croix de direction : Déplacer le personnage

ONZE
en vente chez

ONZE MONDIAL

Hors Série N°28

ONZE MONDIAL

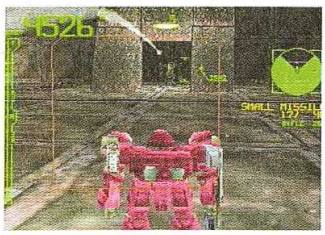
en vente chez votre marchand de journaux

l'émotion, la passion du FOOTBALL

Court métrage

Encore une bien belle collection pour nos courts métrages de ce mois-ci. Une fois n'est pas coutume, PlayStation Mag. tient à remercier la grande majorité des éditeurs qui ont joué le jeu en nous envoyant TOUS leurs titres quelque soit leur qualité. Conclusion, pas de «Si mauvais qu'on nous l'a pas envoyé ce mois-ci ?». Dommage non ?

Armored Core



Le principe d'Armored Core est très proche de celui de Ace Combat, sauf qu'ici vous ne piloterez pas un avion mais une boîte de conserve hyper sophistiquée plus communément appelée dans le jargon techno-précieux «Mech». L'idée d'être aux commandes de gigantesques robots up-gradables était plutôt séduisante, malheureusement ce titre sorti il y a environ un an au Japon a pris un sacré coup de vieux. La 3D n'est plus d'actualité, les commandes sont lourdes et le gameplay s'essouffle assez rapidement, la meilleure tactique de combat consistant à locker ses ennemis à distance pour éviter de subir leurs assauts. Un petit jeu sans prétentions et très répétitif.

5/10

EDITEUR : SONY C.E
DISPONIBLE EN JUIN

Cardinal Syn

Voilà la preuve flagrante qu'un bon jeu de bastons ne doit pas se contenter d'un bel enrobage pour satisfaire son public... Dans Cardinal Syn, tout est joliment empaqueté : les films en images de synthèse sont très nombreux, les décors sont plutôt beaux, la réalisation d'ensemble tient la route... Seulement voilà, lorsqu'on se penche sur le jeu en lui-même, sa jouabilité, son intérêt, sa technique, il y a tout de suite beaucoup moins d'euphorie. Sorti du manque de charisme flagrant des personnages, le jeu se révèle à la longue ennuyeux et la jouabilité approximative (il est possible de massacrer un adversaire au sol sans qu'il ait le temps de se relever) achève de classer ce titre dans la catégorie des jeux de combats très moyen. A éviter aussi.

EDITEUR : SONY AMERICA
DÉJA DISPONIBLE

4/10

Caesars Palace

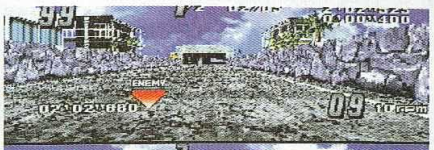
Les jeux de hasard ne sont, à la base, pas bien palpitants puisqu'ils sont fondés, justement, sur le hasard. C'est un peu pour cela que les joueurs que nous sommes préfèrent être acteurs dans les jeux qu'ils choisissent. Cela dit, à chacun ses aspirations, et Caesars Palace pourrait bien en amuser certains. Ici, la roulette, le baccara, le blackjack, le craps ou encore les machines à sous n'attendent que vos paris pour se mettre en branle. Vous avez la possibilité de jouer à deux, et le soft, entièrement en anglais (même lors des phases tutoriales où des vidéos vous montrent comment jouer), se révèle tout sauf palpitant. Les quelques sons d'ambiance ne parviennent pas à motiver le moins du monde et Caesars Palace s'avère au final austère et ennuyeux. A éviter.

EDITEUR : INTERPLAY
DÉJA DISPONIBLE

2/10

Ayrton Senna Kart Duel 2

Heu, voyons, nous sommes en 1998, ces derniers temps la programmation sur PlayStation a progressé de façon spectaculaire. Gran Turismo est incontestablement le jeu de courses le plus plébiscité du moment. Avant lui, on s'est tous éclatés sur le troisième volet de Need For Speed... Alors pourquoi vouloir faire subitement un bond de deux ans en arrière ? Gameplay discutable, réalisation simpliste, Ayrton Senna Kart Duel 2 manque singulièrement d'arguments face aux productions actuelles et ce ne sont pas ses options qui le sauveront du pilori. Une manière bien étrange de rendre hommage à l'un des plus grands champions de l'histoire du sport automobile.



2/10 EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBLE EN MAI

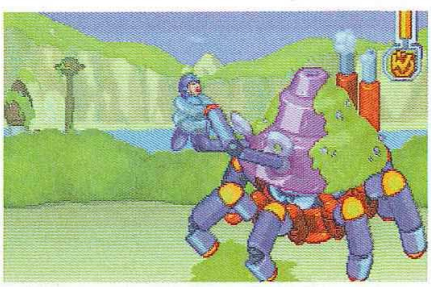
Megaman Battle and Chase

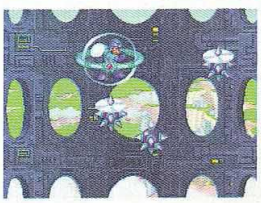
Emulateur : nom commun, masc. - Programme permettant de reproduire les fonctionnalités d'une machine ancienne sur une plus récente d'architecture plus complexe. Ex. : "Ouah, j'ai trouvé un émulateur 8 bits pour ma PlayStation 32 bits". Voilà en gros à quoi me fait songer Megaman Battle and Chase : un principe de jeu éculé (une course de karts avec des bonus rappelant Motor Toon GP 2), avec des graphismes des années 80 et des sensations pas plus convaincantes. La pauvreté de la réalisation de ce titre lui ôte avec une telle facilité le moindre soupçon d'intérêt que je regrette vraiment qu'il soit situé dans le monde de Megaman, héros que nous avions tant apprécié par le passé. Capcom nous déçoit.

2/10 EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN JUIN

Megaman 8

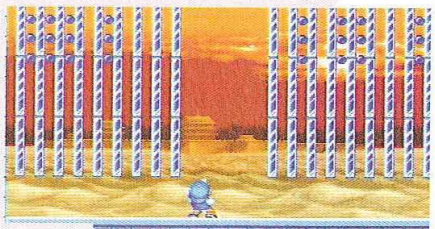
Megaman (Rockman au Japon) fait partie des personnages les plus connus de Capcom. Jeu de plates-formes très apprécié, Megaman apparaît ici dans son huitième épisode, mais sans avoir changé d'un iota : graphismes 2D assez peu colorés, gameplay basique des premiers jeux du genre que la Terre ait porté. Bref, rien qui fasse honneur à la PlayStation, et encore moins qui justifie de débourser le prix du jeu. Pour les accros du personnage, et encore, c'est sans doute un des moins bons épisodes de la série.





3/10 EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN JUIN

Pang Collection



Dans la série oldies but goodies, Pang fait partie des meubles. Ce petit jeu tout mignon où on tire sur des balles énormes qui, au fur et à mesure, se divisent pour devenir de plus en plus petites, est un classique. La possibilité de jouer seul ou à deux, en mode scénario ou bien panic (de plus en plus de boules, de plus en plus vite, argh !!!) apporte un certain intérêt au jeu, même s'il faut avouer que ce dernier est très limité. On regrettera juste que ce jeu ait dix ans de retard et qu'il ne soit pas vendu à 99 francs. Sorti de là, Pang Collection est un titre excellent. Vraiment.

3/10

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN JUIN

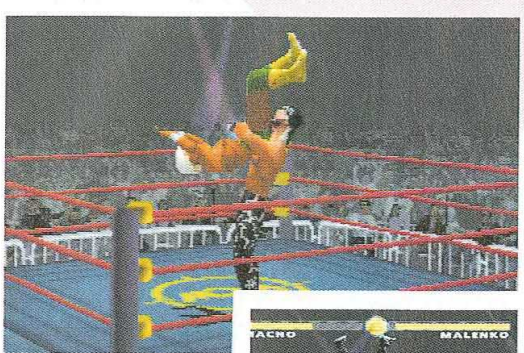
Versus

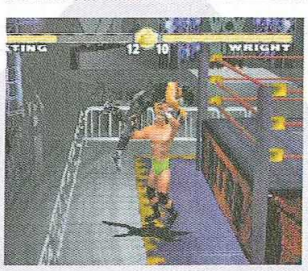
Après avoir joué à Versus deux minutes, j'en ai conclu que c'était un jeu infâme. Je me trompais. Un peu de persévérance m'a finalement montré qu'il était seulement mauvais. En fait, tout fait cheap ici : les personnages, la réalisation, les commandes, l'intro en images de synthèse... C'est vraiment du déjà vu, et le jeu n'innove en aucune façon. Malgré le nombre conséquent de personnages (16) et le vaste panel de sports de combats représentés (karaté, jujitsu, kung-fu, catch, taekwondo et combat de rue), le joueur ne peut s'empêcher de rester sur sa faim. La palette de coups s'avère assez minable et malgré l'animation de bonne facture, les combats ne sont jamais très excitants. Un titre on ne peut plus anecdotique qui fait un peu jeu de combats pour bébé, avec ses petits persos minables tendance SD...

3/10

EDITEUR : THQ
DISPONIBLE EN JUIN

WCW Nitro



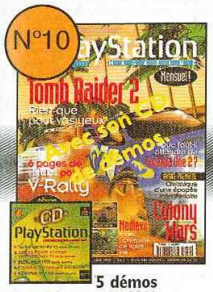


WCW Nitro fait partie de cette flopée de simulations de catch qui n'ont guère entre elles qu'un point commun : leur évidente médiocrité. Hormis les quelques prises et coups qu'on retrouve souvent d'un personnage à l'autre, ce jeu propose une action que très moyennement soutenue. Dans l'absolu, WCW Nitro tient ses promesses : il est bourrin, sans grâce, parfois même amusant... A l'image d'un véritable match, pourrait-on dire. Le problème c'est que de spectateurs nous devenons ici acteurs des combats, et il en faudrait plus pour nous motiver...

3/10

EDITEUR : THQ
DISPONIBLE EN JUIN

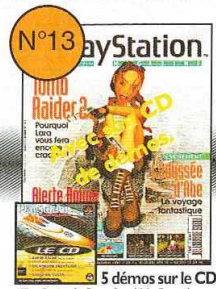
Up-gradez votre collection



5 démos jouables sur le CD !
Micro machines V3, Adidas Power Soccer international 97, Excalibur 2555 AD, Command & Conquer, Monster Trucks.
Makings of : Tomb Raider II, MediEvil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

4 démos sur le CD :
Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Vincent Cassel, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet Strike...

5 démos sur le CD :
Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Makings of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...



5 démos sur le CD :
The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

7 démos sur le CD :
Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
Makings of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

7 démos sur le CD :
G-Police, Overboard ! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter.
Makings Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard !, Nightmare Creatures...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les deux premiers Hors-Série sont déjà épuisés.

6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Makings Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Makings of : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Afro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 démos sur le CD :
Bloody Roar (jouable), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (Yaroze jouable).
Makings of : Newman Hass, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
Castings : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, Need For Speed 3...
Travellings : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak 98'...
Gros Plan : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
Versions Longues : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Tourning Car, Spécial Bushido Blade...

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (non jouable), Gex-Enter the Gecko (jouable), Rascal (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Kula World (non jouable), Crime Killer (jouable), M6 Turbo Racing (jouable).
Makings of : Dossier la Planète Foot avec un reportage sur toutes les prévisions, O.D.T., Legend : Sword & Blood...
Castings : Metal Gear Solid Snake, Batman & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
Travellings : Resident Evil 2, Need for Speed 3, Dark Omen, Diablo, Neewman Haas ...
Gros Plan : Fonky Family
Versions Longues : Pitfall, Gex, MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Mass Destruction

6 démos sur le CD :
Newman Haas Racing (jouable), Kula World (jouable), Forsaken (jouable), Dead Ball Zone (jouable), The Incredible Coneman (jouable), Terra Incognita (jouable).
Makings of : L'Exode d'Abe, dossier Crystal Dynamics, X-Files, Planète Foot...
Castings : Heart of Darkness, Total NBA 98, Dead or Alive, Road Rash 3D...
Travellings : Gran Turismo, Forsaken, Lucky Luke...
Gros Plan : Useless
En coulisses : Elysée Ade
Versions Longues : NHL Powerplay'98, Auto Destruct, Indy 500, Pitfall 3D...

Un numéro spécial solutions et astuces
Tomb Raider II, l'Odyssée d'Abe, les secrets inédits de Final Fantasy VII, Les Chevaliers de Baphomet 2, Herc's Adventure, Colony Wars, Castlevania, Discworld 2, Dynasty Warriors, Crash Bandicoot 2, Duke Nukem 3D, Bloody Roar...
Et les astuces de Dragon Ball Final Bout, Toca Touring Car, Marvel Super Heroes, Test Drive 4, Cool Boarders 2...
Et découvrez en exclusivité la dernière simulation de Psygnosis : Newmann Hass.

Faites vite ! Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....
- Je commande le HS N°3 ..... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de .....

Soit un total en francs .....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs .....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON

FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

Petites annonces

Achat

Département 13
Achète Die Hard Trilogy à prix sympa ou échange contre Air Combat ou Destruction Derby 2.
Tel au 04 42 42 05 25 après 19h.

Département 13
Achète Fifa 98 à moins de 250 Frs.
Tel à Seb au 06 01 39 71 44.

Département 33
Achète Fifa 98 200 Frs, V-Rally, Final Fantasy VII 250 Frs. Tel à Gabriel au 06 08 86 36 16.

Département 75
Achète souris + tapis 80 Frs, Fifa 98 : 170 Frs, Theme Hospital 130 Frs, Final Fantasy VII 170 Frs, Final Doom 100 Frs, Transport Tycoon 80 Frs, Risk 120 Frs. Vends Nightmare Creatures 200 Frs, Monopoly 160 Frs, démo : Colony Wars, Rascal, Moto Racer, Newman Haas 15 Frs l'une. Tel à Vincent au 01 47 97 34 05.

Département 93
Achète PlayStation + 1 manette 500 Frs.
Tel au 01 48 58 04 85.

Contact

Département 3
Echange démos de MDK, Discworld 2 contre autres et échange G-Police contre Need for Speed 3, Bushido Blade, Theme Hospital.
Tel à Julien au 04 70 43 95 57 après 18h.

Département 13
Echange Crash Bandicoot, Pandemonium, Wing Commander IV, recherche Time Commando, Resident Evil Director Cut, Risk, Final Fantasy VII, l'Odyssée d'Abe, Nightmare Creatures.
Tel à Franck au 04 42 23 17 18.

Département 14
Echange Formula One 97, V-Rally, Micro Machines V3, Rage Racer contre Destruction Derby 2, GTA, Alerte Rouge, échange démo du n°18/20 contre autres démos.
Aurélien Kovacik
1 Impasse d'Orival 14100 Lisieux.

Département 16
Echange Formula One 97 contre Nascar 98, TOCA Touring Car. Tel à Christophe au 05 45 35 13 99.

Département 24
Echange Cool Boarders 2, Destruction Derby, Tomb Raider, TOCA Touring Car contre Final Fantasy VII, LBA 2, GTA, Resident Evil 2. Tel à Gaëtan au 05 53 35 17 62.

Département 31
Echange Gran Turismo, Crash Bandicoot, Resident Evil 2, Need for Speed 3. Tel au 05 61 12 25 27 à Thierry.

Département 34
Echange Formula One 97 + 5 CD démos contre Nightmare Creatures.
Tel au 04 67 44 39 54.

Département 37
Cherche correspondant pour échanger codes et infos PlayStation.
Eveilleau Rodolphe 14 Allée des Troennes 37140 Bourgueil.

Département 38
Echange démo Resident Evil 2 contre démo Crash Bandicoot 2, Bloody Roar. Tel à Aurélien au 04 76 40 30 82 aux heures de repas.

Département 40
Echange Final Fantasy VII, Crash Bandicoot, WipEout 2097, Fighting Force, Resident Evil contre Les Chevalliers de Baphomet 2, Nightmare Creatures, Warcraft 2 ou Time Commando.
Tel au 05 58 46 46 51 après 18h.

Département 42
Echange Tomb Raider II (+ tous les codes) 230 Frs + frais de port contre Gran Turismo ou Need for Speed 3, Formula One 130 Frs + frais de port (sans notice) contre Tekken 2. Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 45
Echange soluces pour Crash Bandicoot, Tomb Raider, Formula One 97, V-Rally, Porsche Challenge, Fatal Fury Real Bout, Le Monde Perdu... contre soluces Tekken, Rayman, Destruction Derby, possibilité d'achat et vente. Tel à Mathilde au 02 38 59 38 93 avant 19h.

Département 57
Echange Myst, Overblood, Time Commando, Defcon 5, Fade to Black, WipEout de 99 à 129 Frs, vends diverses revues avec démo, cherche Namco Museum et LBA. Deborah Viguie 19 Rue de Vellire 57530 Pange.

Département 59
Echange Moto Racer contre Fifa 98 et True Pinball, Worms. Tel à Sylvain au 03 20 46 11 98.

Département 84
Echange ou vends Formula One 97 : 200 Frs ou contre Need for Speed 2, Jet Rider 2, Courier Crisis.
Tel au 04 90 38 10 40.

Département 84
Echange Jet Rider + Die Hard Trilogy contre GTA. Vends Destruction Derby 100 Frs. Tel à Michaël au 04 90 34 65 32 à partir de 17h30.

Département 84
Echange Tomb Raider II contre GTA ou achète GTA (faire offre).
Tel au 04 90 75 94 84.

Département 86
Echange Tomb Raider II, Ridge Racer Revolution, Iron and Blood, CD démo n°1 contre Need for Speed 3 (2 jeux au choix), GTA, Formula One 97. Tel au 05 49 22 49 53 à Fred après 19h.

Vente

Département 4
Vends jeux : l'Odyssée d'Abe : 200 Frs, Final Fantasy VII 250 Frs, Resident Evil 2 : 250 Frs, Time Crisis + gun 270 Frs, Wild Arms 200 Frs, Fifa 98 : 180 Frs, Need for Speed 3 : 180 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs. Tel à Aymeric au 04 92 72 30 23.

Département 7
Vends Bloody Roar, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, Fifa 98, Final Fantasy VII, Moto Racer, Jet Rider 2, Street Fighter EX + Alpha, Tomb Raider II, Resident Evil 2, Gran Turismo, Nogano, One, Tennis Arena, Auto Destruct, Extreme Snowbreak à 250 Frs.
Tel à Bertrand au 06 12 74 84 98.

Département 11
Vends ou échange volant et pédalier 250 Frs ou contre une manette analogique vibrante.
Tel à Christophe au 04 68 45 95 38 après 18h30.

Département 13
Vends Ridge Racer 40 Frs, Resident Evil, Die Hard Trilogy, Tekken 2 : 120 Frs, F1 97, Les Boucliers de Quetzacoalt, Moto Racer 200 Frs, échange possible avec Fifa 98, Clock Tower et GTA, 1 ou 2 jeux selon échange. Tel à Nicolas au 04 91 47 11 52.

Département 13
Vends volant Mad Catz 250 Frs. Tel à Grégory au 04 42 62 90 04 après 19h.

Département 14
Vends PlayStation + 3 jeux : Tomb Raider, Street Racer et Hexen + 1 CD démo jouable + 1 MC : 900 Frs.

Département 14
Vends Pandemonium 2 : 250 Frs ou échange contre Destruction Derby 2 ou TOCA Touring Car.
Tel à Julien au 02 31 37 29 35.

Département 30
Vends PlayStation + volant et pédalier + 1 manette + 1 jeu (NFS) : 1300 Frs. Tel au 04 66 89 25 85 après 19h.

Département 31
Vends Jet Rider 120 Frs. Tel au 05 34 06 05 40 après 18h.

Département 31
Vends Micro Machines V3, International Track and Field : 270 Frs l'un. Tel à Freddy au 05 61 75 09 73 après 18h.

Département 33
Vends Warcraft 2, Command and Conquer : 190 Frs le jeu, pad Sony 75 Frs, Sim City 2000 : 140 Frs. Tel à Yoan au 05 56 78 96 62 après 18h.

Département 33
Vends V-Rally : 200 Frs, NBA in the Zone 2 : 150 Frs, Legacy of Kain 150 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs. Tel au 05 56 24 32 71 après 18h.

Département 34
Vends volant Mad Catz 300 Frs. Tel au 04 67 63 14 62 après 20h.

Bulletin d'abonnement

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque banquaire ou postal ❑ mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ / _ _ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____
Date de naissance : _ _ / _ _ / _ _ Sexe : ❑ M ❑ F PS 104

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Département 35
Vends V-Rally, Alerte Rouge, Tomb Raider II, Colony Wars 280 Frs pièce, Exhumed 250 Frs, pad Sony 100 Frs. Tel au 02 99 78 21 25 vers 19h.

Département 38
Vends Cool Boarders 2 à 250 Frs, Hors série n°1 et 2 à 30 Frs l'un. Tel à Damien au 04 76 51 29 75 le lundi, mercredi et jeudi après 20h.

Département 41
Vends manette de PlayStation 100 Frs. Tel à Nicolas au 02 54 77 20 99.

Département 44
Vends ou échange Moto Racer 200 Frs, NBA Live 98 : 250 Frs ou contre Cool Boarders 2, Fifa 98.
Tel au 02 40 66 90 16 après 18h.

Département 45
Vends Fighting Force, ISS Pro, Odyssée d'Abe 250 Frs l'un, Tekken 2 : 200 Frs, échange possible. Tel au 02 38 38 01 71.

Département 50
Vends Pandemonium 2 : 200 Frs, Formula One 100 Frs, Warhawk 100 Frs, Nagano 98 : 200 Frs, Crash Bandicoot 2 : 200 Frs, Parappa The Rapper 200 Frs. Tel à Tom au
02 33 51 64 34.

Département 51
Vends V-Rally à 230 Frs + codes à 10 Frs ou échnage contre Bloody Roar, Cool Boarders 2 ou Newman Haas Racing. Tel à Anthony au
03 26 47 81 98 après 18h.

Département 54
Vends Diablo 300 Frs, Moto Racer 250 Frs, Bloody Roar 250 Frs, Time Crisis + Gun 390 Frs ou échange contre Need for Speed 3, GTA ou GT port compris. Tel au 03 82 46 37 23.

Département 57
Vends NBA JAM Extreme à 100 Frs et les Boucliers de Quetzalcoalt à 200/250 Frs. Tel à Ralph au 06 01 38 18 63.

Département 59
Vends Final Fantasy VII : 230 Frs, Moto Racer 250 Frs, Rock'n Roll Racing II : 230 Frs et Die Hard Trilogy 200 Frs ou échange contre Need for Speed 3 ou Batman et Robin. Tel à Mathieu au 03 27 45 17 19 après 18h.

Département 59
Vends Croc 250 Frs. Tel au 03 27 47 97 62 après 20h30.

Département 59
Vends Boucliers de Quetzacoalt 200 Frs. Tel au 03 20 89 79 62 à Max.

Département 62
Vends WipEout 2097, Lost World, Colony Wars, Tomb Raider II, Riven : les 5 jeux à 880 Frs. Tel à Bruno au 03 21 40 91 87.

Département 62
Vends Final Fantasy VII : 200 Frs, Warcraft 150 Frs. Tel à Frédéric au 03 21 99 77 93.

Département 63
Vends volant et pédalier Mad Catz pour 250 Frs. Tel au 04 73 36 00 14 à Nicolas après 19h.

Département 65
Vends Formula One 97 : 250 Frs, Moto Racer 220 Frs, ISS Pro 180 Frs. Tel au 05 62 98 89 60 la semaine après 17h30 et le week-end.

Département 66
Vends Command and Conquer 150 Frs et Formula One 97 : 250 Frs à débattre. Tel au 04 68 95 81 82 à Nicolas.

Département 67
Vends Fighting Force, Fifa 98, TOCA Touring Car 200 Frs pièce. Tel à Hervé le matin au 03 88 69 08 09 et l'après-midi au 03 88 96 15 91.

Département 67
Vends Croc 200 Frs ou échange contre Ace Combat 2. Tel à Randy au 03 88 48 87 24 après 20h.

Département 69
Vends jeux Agent Amstrong + codes : 200 Frs, Tomb Raider II + codes : 250 Frs. Tel au 04 78 44 95 21 après 18h.

Département 73
Vends PlayStation avec 3 jeux : Porsche Challenge, Crash Bandicoot, Shockwave Assault, 2 manettes, carte mémoire et câble images hautes définitions + 6 démos : 800 Frs. Tel au 04 79 05 29 93 à Kevin aux heures de repas.

Département 76
Vends PlayStation avec 2 pads, un volant, Memory Card, V-Rally, Tomb Raider, Space Jam, Cool Boarders II, Adidas Power, Track and Field, Soulblade : 2000 Frs. Tel à Bertrand au 06 68 67 52 68 après 18h30.

Département 77
Vends Hardcore entre 250 et 300 Frs et Micromachines V3 à 300 Frs. Tel au 01 60 63 39 43.

Département 77
Vends Jet Rider, Agile Warrior F-111X, le Monde Perdu entre 100 et 150 Frs, démo de Rascal à 5 Frs. Tel à Ludo au 01 64 41 76 91 après 17h.

Département 78
Vends Rally Cross 150 Frs, Time Commando 150 Frs, Crash 2 : 200 Frs, Micro Machines V3 100 Frs, G-Police 200 Frs. Tel à Cédric au 01 30 93 13 97 après 18h30.

Département 78
Vend Tekken 2, Crash Bandicoot et StarGladiator à 120 Frs l'un, manette noire à 30 Frs, Destruction Derby 50 Frs. Tel à Régis au
01 30 95 33 01 après 17h.

Département 78
Vends PlayStation (déc 97) + 2 manettes + 1 carte mémoire + 3 jeux (Rayman, Formula One 97, Tennis Arena) : le tout pour 1300 Frs.
Tel au 01 39 73 98 85.

Département 83
Vends Tekken 100 Frs. Tel à Mick au 04 94 03 56 11 après 18h.

Département 83
Vends Star Wars, Rebel Assault II, Porsche Challenge + volant. Tel à Julien au 04 94 04 87 88 après 18h.

Département 83
Vends Abe 250 Frs, Resident Evil Director's Cut 250 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 1 et 2 : 500 Frs les 2 ou 230 Frs pièce. Tel à JB au 04 94 27 23 55 à partir de 20h.

Département 84
Vends NHL 97 : 150 Frs, Ridge Racer Revolution 100 Frs, NBA Live 96 : 100 Frs, Raiden Project 100 Frs. Tel à Bernard au 04 90 83 31 46.

Département 85
Vends WipEout 2097 : 90 Frs, Bloody Roar 200 Frs, Crash Bandicoot II : 200 Frs, Fifa 98 : 200 Frs. Tel à Yohann au 02 51 41 22 41 après 18h30.

Département 91
Vends Moto Racer, Fighting Force 200 Frs pièce et 1 pad 100 Frs. Tel à Arnault au 01 60 81 98 40 de 18h à 20h.

Département 91
Vends Alerte Rouge, 1 pad, 1 MC, revues avec démo. Tel à Jean-Cyril au 01 69 31 24 07.

Département 91
Vends Time Crisis + Gun 350 Frs, Need for Speed 3 : 240 Frs. Tel à Gilles au 01 69 30 98 37 après 19h.

Département 94
Vends Alerte Rouge à 275 Frs, cable link 150 Frs (servi une fois) ou l'ensemble 420 Frs, Rayman 50 Frs ou échange contre Fade to Black. Tel à Nicolas au 01 47 06 80 93 ou 01 48 57 09 91.

Département 94
Vends Soviet Strike 100 Frs, WCW vs the World 200 Frs, port compris. Tel à Arnaud au 01 43 89 21 25.

Département 95
Vends Pandemonium 2 : 250 Frs, Alerte Rouge 200 Frs, ISS Pro 130 Frs, Com et CQ 100 Frs, Track and Field 100 Frs, Porsche Challenge 100 Frs, 40 CD démos (de 15 à 30 Frs) ainsi que des revues. Tel à Eric de 17h à 21h au 01 30 30 19 47 ou 06 06 50 99 99.

JOBS

Département 92

MINDSCAPE FRANCE
recherche
Attaché(e) de Presse

Rattaché à la Direction Marketing du groupe TLC, vous organiserez le lancement presse des gammes de jeux MINDSCAPE mais également des produits «home» de l'éditeur.

Ce poste s'adresse à tout candidat passionné par le multimédia et plus particulièrement les jeux, ayant un réel sens du contact ainsi que des qualités rédactionnelles. Envoyez CV, photo et lettre de motivation à
TLC-Edusoft/Mindscape France
Armelle FENAYROU
132 Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex.

Département 92

MINDSCAPE FRANCE
recherche
Chef de Produit Senior Jeux.

Rattaché au Directeur division jeux, vous aurez la responsabilité des gammes jeux sur les territoires francophones.

Vous élaborerez les plans marketing (lancement, PLV, argumentaires distribution, fiches produits), coordonnerez le processus d'édition de vos produits (localisation, packaging...), assisterez la force de vente (formation, argumentaires).

Bilingue français/anglais, vous êtes diplomé d'une Ecole de Commerce. Vous disposez d'une expérience de 3 ans minimum. Vous maîtrisez parfaitement la micro-informatique, les jeux sur CD-Rom et l'évolution technologique associée.

Poste basé à Malakoff (92). Envoyez CV, photo + lettre de motivation :
TLC-Edusoft/Mindscape Direction des Ressources Humaines/ref CPSJEUX
132 Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.
Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°22 en kiosque en juillet/août prochain. Rendez-vous en juillet/août !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressement aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°22

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93) NOUVEAU
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy-3 Fontaines
(face à la "Tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ

MANETTE RESIDENT EVIL

CARTE MEMOIRE 8Mo 15 BLOC

PRO FOOT CONTEST

CARDINAL SYN

ARMORED CORE

GRAN TURISMO

DEAD OR ALIVE

HERAT OF DARKNESS

COUPE DU MONDE

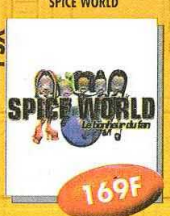
FORSAKEN

INT. RALLY CHAMP.

MEN IN BLACK

ROAD RASH

ALUNDRA

SPICE WORLD


J. SUPER CROSS 98

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

SCORE-GAMES FETE LE SPORT!

PROFITEZ D'OFFRES EXCEPTIONNELLES SUR LES JEUX DE SPORT ET PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS "COUPE DU MONDE 98"

(VOIR CATALOGUE DE JUIN)

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

« Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. »

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F			.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F			.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 PLAYSTATION MAG JUIN 98

Critiques

Mmmhh... L'été approche et le soleil prodigue de chaleur darde ses méchants rayons sur nos pauvres têtes déjà surchauffées. Une bonne raison pour rester à la maison, tranquille à l'ombre de ses murs et de son ventilo brasseur d'air vivifiant. Et n'oubliez pas de fermer les fenêtres pour éviter les reflets sur l'écran. C'est ça la vraie vie...

	J.F. Morisse	E. Duchamps	G. Szriftgiser	J. Santoni	K.Ty	D. Martinyuk	Et vous ?
KLONOA	6	7	7	6	6	7	
RALLY CHAMPIONSHIP	7	6	6	7		6	
VIGILANTE	7	7	7	7	7	7	
COUPE DU MONDE 98	8	7	7	7			
WORLD LEAGUE SOCCER	5	4	5	6			
ADIDAS POWER SOCCER		3	4	5			
ROAD RASH 3D	7	7	7	7		6	
ALUNDRA	7	8	7		7	6	
TOTAL NBA 98		6			7		
DEAD BALL ZONE	5	3	4	4	3	2	
EVERYBODY'S GOLF	6	7	7	6	6	7	
TREASURES OF THE DEEP	5	6	4	4	4	6	
MOTORHEAD	4	5	5	5	5	6	
PREMIER MANAGER 98	3	1	2	3	3	1	

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants BRUNO LESOUEF, FABRICE PLAQUEVENT.
Directeur Délégué Adjoint PASCAL TRAINEAU.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication FABRICE PLAQUEVENT.

LA REDACTION
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS / oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE / morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI / trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction CÉCILE LANDO. ***Correctrice :*** VIVIANE FITAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY.

Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, VLADIMIR SEBANSKY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, DAVE MARTINYUK, JOHNNY PIANO ET EDOUARD DUCHAMPS.

LA MAQUETTE
Directeur artistique ALAIN LANGLOIS / linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette MARIE HEDON, STÉFANIE BRUNELLE, CATHERINE BRANCHUT, JAH RASTAFARAI, JOSEBA URRUELA ET HERVÉ DROUADENE.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ. ***Illustrateur*** PI XX.

LA PUBLICITE
Directrice de publicité CLAUDINE LEFEBVRE (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle ANTOINE THOMAS (01 41 34 86 93)
Assistance de publicité CÉCILE-MARIE REYE (01 41 34 87 28)

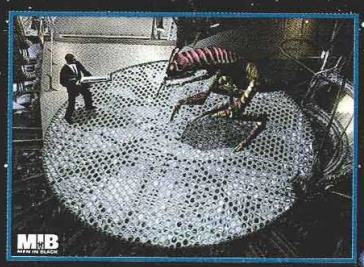
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion EMMANUELLE DELACHAUX.
Assistante de promotion HÉLENE CHEMIN.
Dépot légal à parution.

Conseiller auprès de la rédaction FRANÇOIS HERMELLIN.
Correspondant permanent aux Etats-Unis MORGAN.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA, COMPO.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE MEMBRE DE E2G, LA GALIOTE-PRENANT
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Illustration de la couverture © HEART OF DARKNESS AMAZING STUDIO / INFOGRAMES
Remerciements à BENOITE LAVIE, AGNÈS ROSIQUE, FLEUR BRETEAU, CHRIS RUBYER, KARINE DOGNIN ET CÉCILE BORZAKIAN.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : FRÉDÉRIC GARCIA.
Centre serveur NUDGE INTERACTIVE.

Katze
difool 21:00
total respect
zéro limite
radio libre
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

MEN IN BLACK™
THE GAME



Les MEN IN BLACK débarquent sur PlayStation™

Disponible en vidéo et en laser à partir du 6 mai.

INFOGRAMES DISTRIBUTION

Gremlin INTERACTIVE

PlayStation™

Under distribution license from The Design League. All other trademarks are acknowledged and are the properties of their respective owners.
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc.